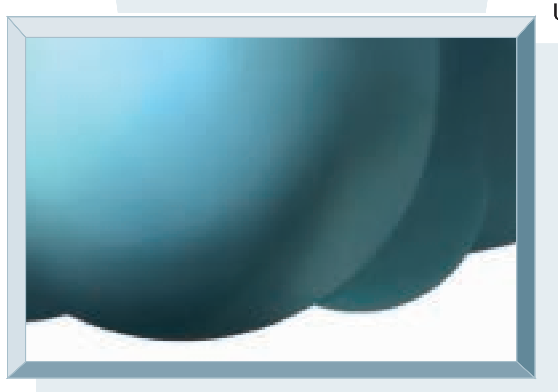

1 DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
2005
MAN!AC DVD
MAN!AC
DVD
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75 / Italien,Spanien,Portugal (cont.) € 6,75
13. Jahrgang
Ausgabe 135
137 Minuten Laufzeit
Ab 16 – unzensiert!
NEU!
Metroid Prime 2: Echoes
Test: SciFi-Action für Gamecube
GTA: San Andreas
XXL-Test des PS2-Knallers
HALO 2 VS. KILLZONE
15 Minuten Spielszenen: Vergleich der Ego-Shooter-Highlights für Xbox und PS2
Dead or Alive Ultimate
Import-Test auf DVD
Unreal Championship 2
Trailer plus Vor-Ort-Reportage
Außerdem auf DVD:
Shadow of Rome, GoldenEye: Rogue Agent
Extended: Sega Master System • Spiele des Jahres
PRINCE OF PERSIA
Warrior Within Test plus 2 Riesenposter
MARIO POWER TENNIS
86%: Tolles Spaß-Tennis mit coolen Special Moves
HEFT IM HEFT!
• RETRO
• NEXTGEN
• EXKLUSIV
COLD FEAR
Für PS2 und Xbox: Packende Horror-Action der "Alone in the Dark 4"-Macher
Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA





"Mario Party 6"
(Nintendo, 2004)

SPRACHROHR

Da ist es wieder passiert: Mit schöner Regelmäßigkeit tauchen Video- und Computerspiele in TV-Reportagen auf, meist beschränkt sich die Berichterstattung auf Quoten-fördernde Gewaltszenen – nicht selten oberflächlich recherchiert und polemisch aufbereitet. So geschehen am 9. November in der ZDF-Sendung "Frontal 21".

Schon die Einleitung des Moderators mit den Worten "Massenmord als Kindersport" zeigt die Marschroute der folgenden Minuten. Der tragische Amoklauf in Erfurt wird erneut auf die Zauberformel 'Wie im Computerspiel tötete der Täter seine Opfer' reduziert, andere für das Massaker ausschlaggebende Faktoren wie schulischer Druck und Waffen-Affinität komplett ignoriert. Das auf den Vorfall in Erfurt überarbeitete Jugendschutzgesetz und insbesondere die USK als Prüf- sowie Freigabeinstanz tragen die Schuld daran, dass immer mehr Gewaltspiele erscheinen und in Kinderhände gelangen – so der unsinnige Tenor der Reportage. Als Beweis erstehen Minderjährige das ab 18 Jahren freigegebene 'Killerspiel' "Doom 3" in einem Kaufhaus. Den Schlusspunkt setzen diverse aufgescheuchte Politiker, die in der 'Videospiele und Gewalt'-Diskussion immer noch enormes Wählerpotenzial wittern – Bayerns Innenminister Beckstein fordert wiederholt ein Herstellungsverbot für Gewaltspiele.

Und wie schlägt sich die Gegenseite? Der befragte USK-Vertreter kommt in dem Beitrag nur selten zu Wort, geschickt gesetzte Schnitte gaukeln dem Zuschauer eine gewisse Hilflosigkeit vor – hat er womöglich etwas zu verbergen? Über einige Altersfreigaben kann man zwar streiten, in der Regel entsprechen die vergebenen Ratings unserer – auf gesundem Menschenverstand beruhenden – Einschätzung. Damit hat die USK ihre Schuldigkeit getan, die Umsetzung der Alterseinstufungen liegt in der Verantwortung des Handels – so wie bei Alkohol, Zigaretten, Film-DVDs und anderen Gütern auch. Doch kein Wort davon in der "Frontal 21"-Reportage. Ob's vielleicht daran liegt, dass Videospiele in Deutschland keine mächtigen Fürsprecher haben oder interaktive Freizeitgestaltung vor dem Fernseher gesellschaftlich nicht akzeptabel ist?

Abhilfe schafft da nur ein zentrales Sprachorgan der Videospiel-Industrie, das konsequent Aufklärungs- und Öffentlichkeitsarbeit leistet. Dann könnte ein künftiger "Frontal 21"-Bericht über unser Lieblingshobby vielleicht mit den Worten "Volkssport Videogames" beginnen. Die Inhalte: (Online-)Videospiele als Ort weltweiter Begegnung, Spaß für die ganze Familie, hipper Freizeitvertreib und gewichtiger Wirtschaftsfaktor. Sollten die fleißigen Investigativ-Journalisten dabei Unterstützung benötigen – unsere Kontaktdaten stehen im Impressum!

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. Januar 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Videospiele mit Gewaltthematik stehen immer wieder im Rampenlicht von populistischen Reportagen und auf der Abschussliste von Politikern.

Sollten Eurer Meinung nach die so genannten Gewaltspiele mit einem Herstellungsverbot belegt werden oder steht Ihr auf dem Standpunkt 'Ich bin erwachsen und kann damit umgehen'.

MAN!AC-MEINUNG NR. 27

- (A) Ich bin für ein Herstellungsverbot von Brutalo-Spielen, nur so kann man die Jugend schützen!
- (B) Das System aus Jugendschutzgesetz und USK reicht aus, es muss nur konsequent angewendet werden.
- (C) Ist mir egal, ich habe meine Quellen für Gewaltspiele im In- und Ausland.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

Ich kaufe mir
○ PSP ○ Nintendo DS

INHALT



Antike Abenteuer: Shadow of Rome bietet Geschichtsunterricht der unterhaltsamen Art.

Mehrspieler-Schlachtfest: Bei Unreal Championship 2 freut sich das Shooter-Herz!



And the MAN!AC goes to: Auf vier Seiten küren wir die Spiele des Jahres und vergeben interessante Sonderpreise.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



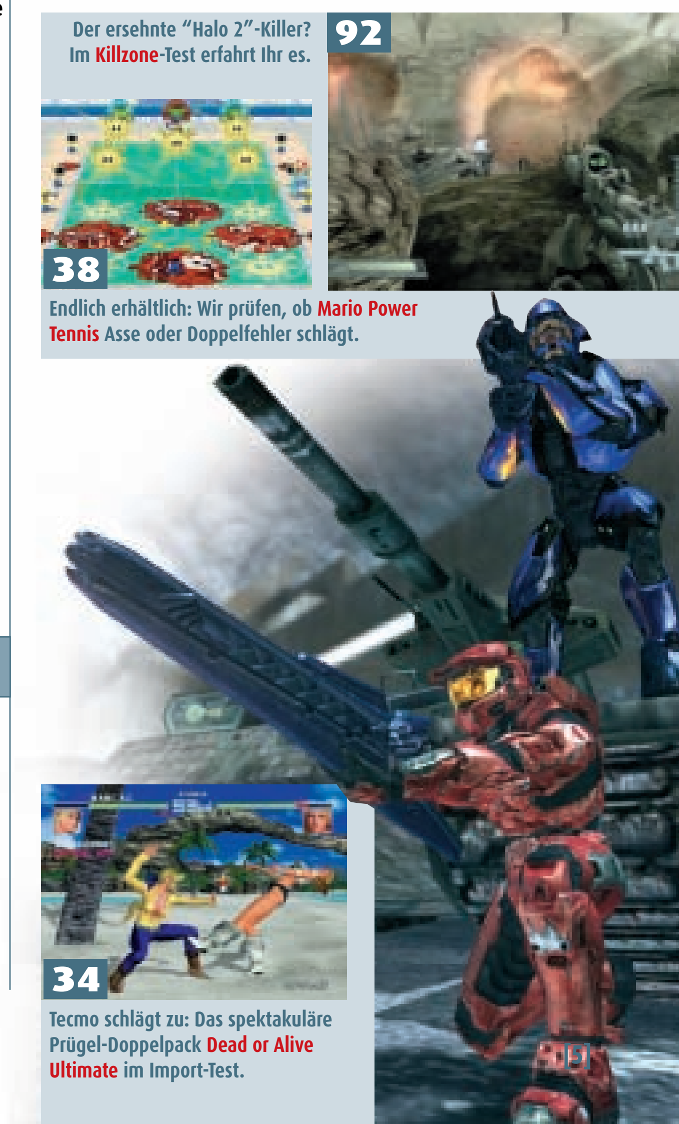
96 Kann **Metroid Prime 2: Echoes** den genialen Vorgänger noch toppen? Wir nehmen die Gamecube-Hoffnung genau unter die Lupe.



50 Das Spiel des Jahres **Grand Theft Auto: San Andreas** im ausführlichen Test – massig spannende Infokästen und ein ausführlicher Sightseeing-Bericht erwartet Euch.

92 Der ersehnte "Halo 2"-Killer? Im **Killzone**-Test erfahrt Ihr es.

38 Endlich erhältlich: Wir prüfen, ob **Mario Power Tennis** Asse oder Doppelfehler schlägt.



34 Tecmo schlägt zu: Das spektakuläre Prügel-Doppelpack **Dead or Alive Ultimate** im Import-Test.

MAN!AC

MAN!AC DVD 01/2005

HALO 2 vs. KILLZONE

...er 60 Spiele als Video
...nuten Laufzeit

Metroid Prime 2: Echoes
Prince of Persia: Warrior Within
Unreal Championship 2 · Shadow of Rome
The Getaway: Black Monday
Goldeneye: Rogue Agent · Paper Mario 2
The Bard's Tale · Dead or Alive Ultimate

15 Minuten Ego-Shooter-Showdown

Grand Theft Auto San Andreas

SPORT UND MORD: Kurioses aus allen Städten

DVD VIDEO

MAN!AC Extended:

Master System – Die besten Spiele für Segas erste Konsole

Spiele des Jahres – Die Lieblinge der Redakteure

Prince of Persia

Warrior Within

Der persische Prinz stellt sich neuen Gefahren, Kämpfen, Rätseln und Endgegnern. Kann er die hohen Erwartungen erfüllen?



Metroid Prime 2

Echoes

Ein Metroid kommt selten allein: Samus Arans neueste Mission stellt all ihre Fähigkeiten auf die Probe.



Unreal Championship 2

Wir befragten die Entwickler und durften den neuesten Titel der "Unreal"-Reihe Probe spielen.



Extended: Sega Master System

Im Retro-Teil folgt Segas Antwort auf das NES.

Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt? Dann schreibt eine E-Mail an: dvd@maniac.de



DVD INHALT 01-2005

über 60 Spiele als Video, 137 Minuten Laufzeit

Trailer:

Haunting Ground
Killer 7
Unreal Championship 2
Okami
Making Of: Killzone
Scrapland
Devil May Cry 3
Pariah
Enthusia Professional Racing
Best Players Cup

Previews:

Unreal Championship 2
Scrapland
Shadow of Rome
Rumble Roses
Mech Assault 2
Ski Racing 2005
feat. Hermann Maier

Tests:

Grand Theft Auto: San Andreas
The Getaway: Black Monday
Halo 2
Killzone
Vergleich Halo 2 vs. Killzone
Metroid Prime 2: Echoes
GoldenEye: Rogue Agent
Paper Mario:
Die Legende vom Äonentor
Prince of Persia: Warrior Within
Die Urbz: Sims in the City
Ghost Recon 2
Shadow Hearts Covenant (Import)
Shin Megami Tensei Nocturne
(Import)
The Bard's Tale (Import)
Dead or Alive Ultimate (Import)
Jak 3

Test Short Cuts:

SingStar Party
Get on da Mic
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Need for Speed Underground 2
Mortal Kombat Deception
Street Fighter Anniversary Edition
Monster Hunter
The Dukes of Hazzard:
Return of the General Lee
Grosse Haie – kleine Fische
Spyro: A Hero's Tail
Crimson Tears
Under the Skin
WWE Smackdown vs. Raw
Ford Racing 3
Pro Evolution Soccer 4

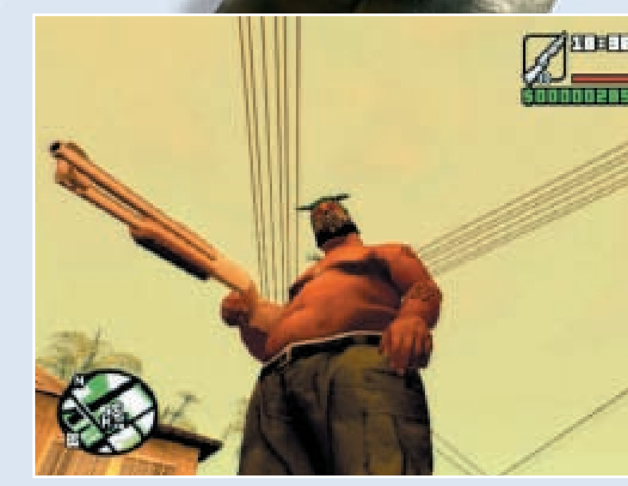
Extended:

Retro: Sega Master System
Spiele des Jahres
– Die Lieblinge der Redakteure

anyMAN!AC:

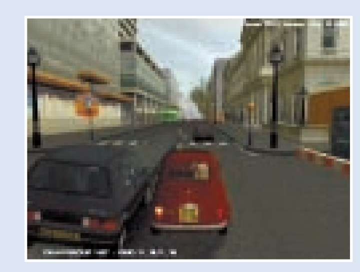
Der Herr der Runden

Credits / Outtakes

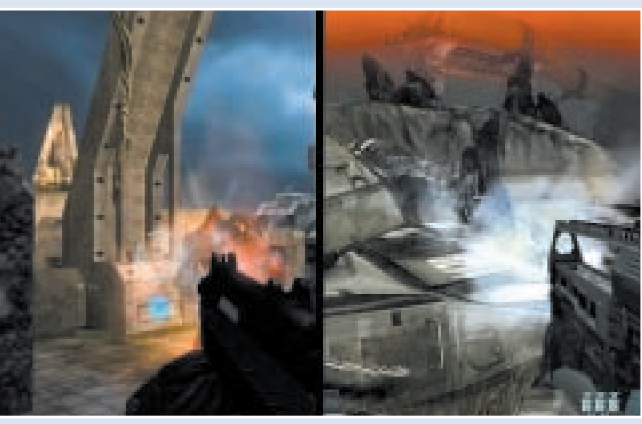


Grand Theft Auto San Andreas

Der ausführliche "GTA: San Andreas"-Test auf DVD.



The Getaway: Black Monday
Sonys PS2-Krimi: Top oder Flopp?

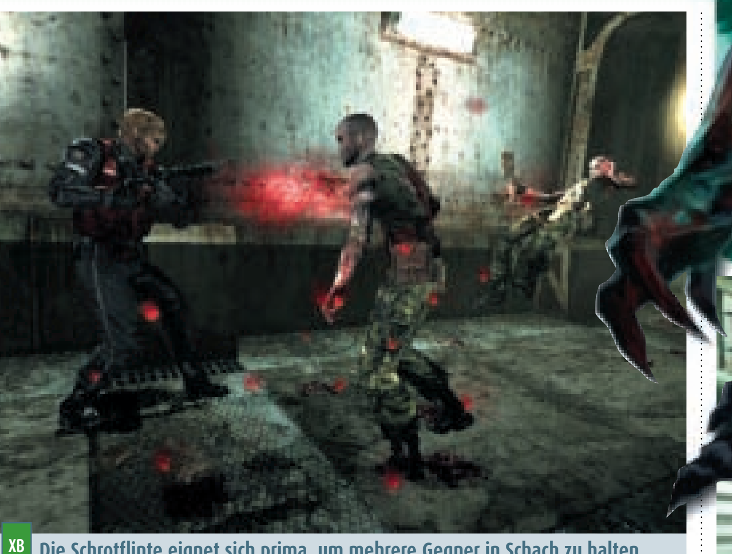


Halo 2 vs. Killzone

Showdown der Ego-Shooter-Giganten für Xbox und Playstation 2:
15 Minuten Spielszenen mit ausführlichem Vergleich.

Cold Fear

Feuchter Albtraum: MAN!AC wagte ein erstes Probespiel mit Darkworks gespenstischem Hochsee-Horror.

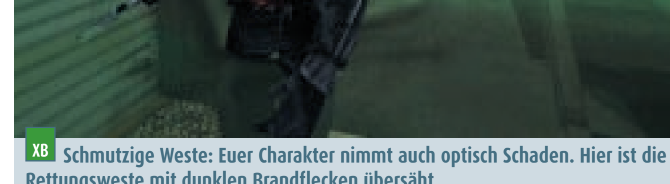


XB Die Schrotflinte eignet sich prima, um mehrere Gegner in Schach zu halten. Gezielte Kopfschüsse erledigt Ihr besser mit der Handfeuerwaffe.

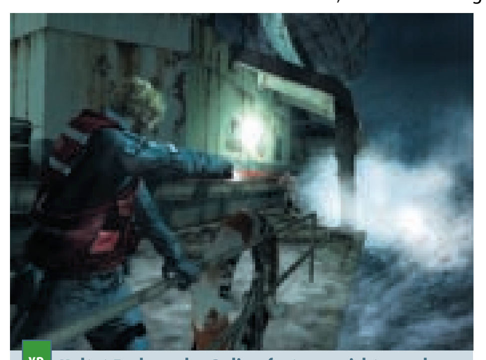
Eine Schifffahrt, die ist lustig... Nicht aber, wenn man wie das Küstenwachen-Mitglied Tom Hanson bei stürmischer See einen führungslosen Walfänger ansteuert. Kurz zuvor war ein Trupp Navy Seals im Auftrag der CIA auf dem Schiff gelandet – führt die Crew etwa Schlimmeres als die Jagd geschützter Tiere im Schilde? Dem Team bleibt keine Möglichkeit das Geheimnis zu lüften, denn der Funkkontakt zu den Elitesoldaten bricht unvermittelt ab. Ausgerechnet Baywatch soll's nun richten. Die als Routine deklarierte Rettungsmission entwickelt sich zum Desaster, was nur bedingt am schlechten Wetter liegt. Kaum hat Tom einen Fuß auf den Walfänger gesetzt, attackieren ihn russische Söldner und grausam verstümmelte Leichen pflastern seinen Weg. Hier liegt eindeutig etwas im Argen.

Kreuzfahrt in den Tod

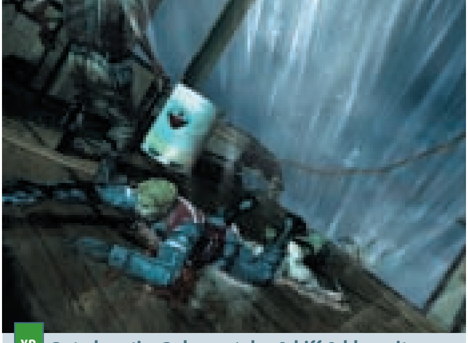
Und als hätten wir es geahnt, dauert es nicht lange, bis sich die ersten blutrünstigen Zombies auf den blonden Protagonisten stürzen. Zum Glück für uns ist Tom als Mitglied der Küstenwache standardmäßig mit einer Pistole ausgerüstet. Die bleihaltigen Argumente zeigen allerdings nur bedingt Wirkung. Unbeirrt rücken die aggressiven Monster selbst nach etlichen Schüssen weiter vor. Nur martialische Kopfschüsse bringen die Untoten endgültig zu Fall. Das allerdings setzt eine ruhige Hand voraus – auf dem unablässig schwankenden Schiff keine leichte Aufgabe. Praktischerweise hält sich Tom auf Knopfdruck mit einer Hand an der Reling fest und sorgt so für sicheren Halt. Gleichgewichtsprobleme können Euch bei einem Spaziergang an Deck im



XB Schmutzige Weste: Euer Charakter nimmt auch optisch Schaden. Hier ist die Rettungsweste mit dunklen Brandflecken übersäht.



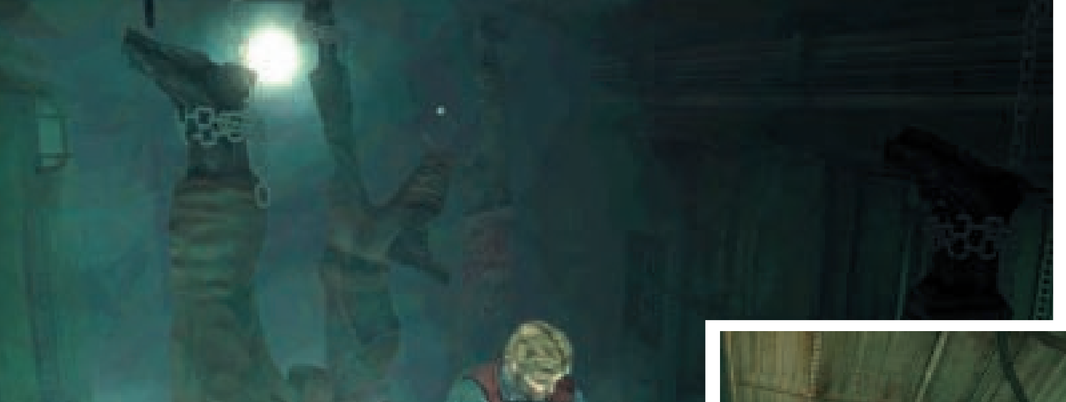
XB Haltet Euch an der Reling fest, um nicht von den Wellen in den Tod gerissen zu werden.



XB Rutschpartie: Bekommt das Schiff Schlagseite, schliddern Held und Feind hilflos übers Deck.

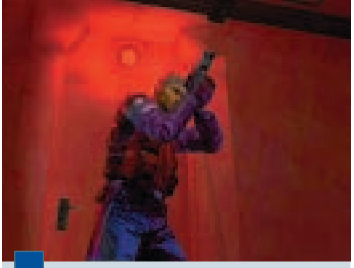


XB Genaues Zielen wird auf dem schwankenden Schiff zum Balance-Akt – sucht Halt an Geländern.





PS2 Welch Monster hat hier gewütet? Im schummrig beleuchteten Bauch des steuerlosen Walfängers stoßt Ihr auf grausige Details.



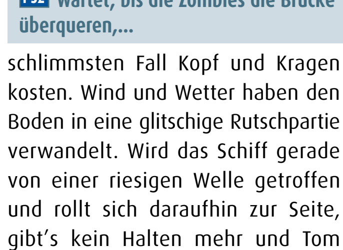
PS2 Dem Protagonisten Tom Hanson fehlt es bislang noch an Charakter.



PS2 "Cold Fear" spart nicht mit rotem Lebenssaft und brutalen Tötungsarten: Schubst die Gegner in die Schiffsturbine oder schießt ihnen die Köpfe runter.



PS2 Wartet, bis die Zombies die Brücke überqueren,...



PS2 ...um dann per Knopfdruck den Gegner elegant zu entsorgen.

schlimmsten Fall Kopf und Kragen kosten. Wind und Wetter haben den Boden in eine glitschige Rutschpartie verwandelt. Wird das Schiff gerade von einer riesigen Welle getroffen und rollt sich daraufhin zur Seite, gibt's kein Halten mehr und Tom droht unfreiwillig über Bord zu gehen. Weitere Gefahr geht von unbefestigten und im Wind schwankenden Gegenständen aus.

Verregnete Stimmung

Die unbändigen Naturgewalten lassen auch am zweiten Schauplatz von "Cold Fear", einer riesigen Ölbohrinsel, nicht von Euch ab. Ausflüge an die Oberfläche halten sich hier jedoch in Grenzen. Stattdessen wandert Ihr durch düstere, kalte Gänge und spärlich beleuchtete Lagerhallen. Stückweit erinnert die Horror-Action dann an den Ego-Shooter "Doom 3". Und tatsächlich – im schwachen Licht der Taschenlampe schält sich aus dem Dunkel eine grässliche, vierbeinige Kreatur. Dem wisst Ihr eine Vielzahl an bekannten und ausgefallenen Todbringern entgegen zu setzten. Die harpunenartige 'Speargun' etwa verschießt chemische Substanzen mit unterschiedlichen Auswirkungen auf die Gegner: Während Zombies von dem Projektil magisch angelockt werden, lassen sich Monsterhunde kurzzeitig betäuben. Nutzt ferner explosive Fässer, Feuerlöscher und Gasleitungen zu Eurem Vorteil oder lasst die ebenfalls feindlich gesinnten russischen Söldner die Drecksarbeit erledigen. Spielerisch funktioniert das alles bereits einwandfrei und auch technisch konnte sich die frühe Version von "Cold Fear" sehen lassen: Atmosphärisch ausgeleuchtete Abschnitte wechseln sich mit effektvoll verregneten Außenarealen ab. *jw*

▪ ▪ ▪ "Wir wollen den Spieler erschrecken!" ▪ ▪ ▪

Matthieu Boulard und Florian Desforges, Produzenten bei Darkworks, im MAN!AC-Gespräch.

MAN!AC: Warum habt Ihr Euch als Schauplätze ein Schiff und eine Ölplattform ausgesucht?

Florian Desforges: Wir wollten schon immer ein Spiel entwickeln, das vom Meer handelt. Damit lässt sich eine tolle Atmosphäre für ein Horror-Spiel erschaffen: Auf hoher See bist du isoliert, alleine. In einer Gefahrensituation ist das ziemlich beängstigend.

MAN!AC: Trifft Tom Hanson denn keine anderen Menschen?

Matthieu Boulard: Doch, ein russisches Mädchen namens Anna. Mehr wollen wir aber nicht verraten.

MAN!AC: Welche Filme oder Spiele dienten Euch als Inspiration?

Matthieu Boulard: Es gab eigentlich keinen bestimmten Film als Vorlage. Wir haben uns verschiedene Horrorstreifen – besonders B-Movies – angeschaut, aber auch Filme über in Seenot geratene Schiffe wie "Der Sturm". In puncto Spielmechanik diente uns "Doom 3" als Inspiration.



MAN!AC: Die Schockelemente in "Cold Fear" sind ziemlich brutal. Was sprach gegen mehr subtilen Horror?

Matthieu Boulard: Wir wollten nicht unsere ganze Energie darauf verwenden, den Spieler zu ängstigen. Viele Spiele machen das, vergessen dabei aber die Action. Spannung ist uns wichtig, sie darf aber nicht den Spielverlauf bremsen. Dennoch wollen wir den Spieler von Zeit und Zeit erschrecken, was mit Spattereffekten eben am besten funktionert.

Cold Fear

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Darkworks, FR
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	März 2005 [PS2]
	März 2005 [Xbox]

Technisch beeindruckende Horror-Action, die Genre-Standards und neue Ideen zu einem spannende Mix vereint.

Gamecube-Alternative

Auf kompromisslose Splatter-Action dürfen sich Gamecube-Besitzer im April 2005 mit **Resident Evil 4** freuen.

VIDEO AUF DVD!



Shadow of Rome

So macht Geschichte Spaß: Ab Februar schleichen und metzeln sich PS2-Historiker durchs antike Rom.

PS2 Transvestit? Octavianus gibt in seiner Verkleidung ein leidlich hübsches Dienstmädchen ab.

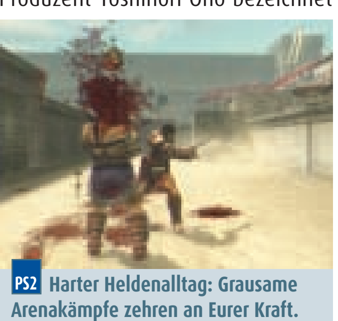
Schwer verletzt schleppt sich Euer Held durch den Circus Maximus. Gezeichnet von zahlreichen harten Auseinandersetzungen wankt Ihr auf den letzten verbliebenen Gladiator zu. Ihr greift Euch die Waffe eines gefallenen Kämpfers und geht zum Angriff über. Der unerbittliche Kampf kann nur einen Sieger haben. Nach langem Gefecht scheint Ihr auf der Verliererstraße zu sein, doch dann ein Schlag mit der eisenbesetzten Keule und Euer Gegner beginnt zu taumeln, zwei weitere Hiebe später segnet er das Zeitliche. Der Sand des Arenabodens färbt sich rot, Ihr reckt im Rausch des Sieges die Arme in die Höhe und das Publikum feiert Euch mit stehenden Ovationen.
Nach diesem adrenalingeladenen Kampf heißt es erstmal durchatmen. Denn so packend spielt sich “Shadow of Rome”, wenn Ihr mit Agrippa die Gladiatorenarena betretet. Capcoms Sandalen-Abenteuer jedoch darauf zu reduzieren, wäre fatal. Steuert Ihr den verletzlichen Jüngling Octavianus, ist Vorsicht angesagt. Anstatt Schwert und Streitaxt wird Euer Verstand zur gefährlichsten Waffe. Produzent Yoshinori Ono bezeichnet den Part, den Ihr mit dem zweiten Hauptcharakter bestreitet, als ‘Sneaking Action’. Ihr schleicht an Wachen vorbei durch römische Paläste, dringt unbemerkt in ein Gefängnis ein oder belauscht eine geheime Senatssitzung.

Quellenforschung

‘Et tu, Brute’ – ‘Auch du, Brutus’. So soll Cäsars letzter Satz gelautet haben. Vipsanius, der Vater des Protagonisten Agrippa, ist der einzige, der diesen Ausspruch des großen Feldherrn vernommen hat. Dumm nur, dass ausgerechnet er als Hauptverdächtigter ins Gefängnis geworfen wird. Folglich eilt Agrippa aus dem entfernten Germanien nach Hause, um die Hinrichtung seines Erzeugers zu verhindern. Jugendfreund Octavianus steht ihm bei der Aufklärung der Geschehnisse mit Rat und Tat zur Seite.
Während Ihr in den meisten Spielen fiktive Helden steuert, setzt “Shadow of Rome” auf geschichtlich belegbare Personen und Geschehnisse. Nicht nur Agrippa und Octavianus – der später zum legendären Kaiser Augustus wird – sondern auch Gebäude, Waffen oder Tiere aus “Shadow of Rome” existierten in dieser Zeit tatsächlich. Das Entwicklerteam um Keiji Inafune wälzte ausgiebig Geschichtsbücher, um dem Spieler ein möglichst nahe an die Realität angelehntes Abenteuer zu garantieren.

Aufgabenteilung

Ähnlich wie in “Onimusha 3” spielt Ihr “Shadow of Rome” aus der Sicht zweier Personen. Soldat Agrippa ist, wie Ihr der Kampfbeschreibung



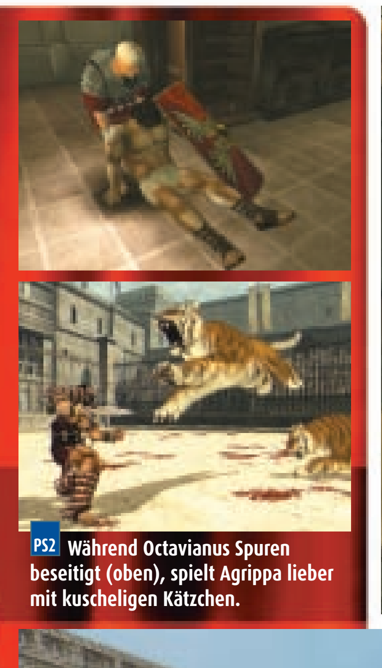
PS2 Harter Heldenalltag: Grausame Arenakämpfe zehren an Eurer Kraft.



PS2 Agrippa stärkt sich mit einem deftigen Happen,...



PS2 ...um später den Weg für Octavianus freikämpfen zu können.



PS2 Während Octavianus Spuren beseitigt (oben), spielt Agrippa lieber mit kuscheligen Kätzchen.



PS2 Das in Flammen stehende Rom bietet eine beeindruckende Kulisse. Während Ihr von Tür zu Tür hastet, nehmen Euch feindliche Bogenschützen ins Visier.

PS2 "Ben Hur" lässt grüßen: Im Laufe Eures Abenteuers nehmt Ihr an selbstmörderischen Wagenrennen teil – entweder Ihr siegt oder Ihr lasst Euer Leben.

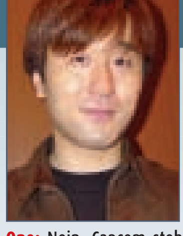
wahrscheinlich schon entnommen habt, der Mann fürs Grobe. In der Arena kämpft er um die Gunst der Massen, außerhalb mit zwielichtigen Gesellen um sein Leben. Stets pflastern zerborstene Waffen und verstümmelte Leichen seinen Weg. Damit richtet sich Capcom ganz klar an erwachsene Spieler. Aufgrund der unappetitlichen Grausamkeiten des Gladiatorenalltags und einer erhöhten Sensibilität für abgetrennte Gliedmaßen im Land der aufgehenden Sonne erscheint "Shadow of Rome" in Japan sogar entschärft.

Octavianus hingegen ist weder schwertschwingender Held noch billiges Solid-Snake-Plagiat. Er schlittert eher unvorbereitet in die Geschehnisse und muss seinen Hirnschmalz gebrauchen. So schaltet er Gegner still und heimlich mit umherstehenden Gerätschaften wie Seil oder Weinkaraffe aus. Zudem warten einige richtige Kopfnüsse auf den Blondschopf: Ein bisschen Kombinationsgabe vorausgesetzt, wird eine Bananenschale zur Waffe oder ein Bediensteter des Palastes zum unfreiwilligen Verleiher seiner Kleidung.

Dank überarbeiteter "Onimusha 3"-Engine werden eine prächtige Grafik und Capcom-typische Hochglanz-Zwischensequenzen geboten. Klappt der gewagte Genre-Mix, steht Anfang des nächsten Jahres ein edel präsentiertes und spielerisch abwechslungsreiches Historien-Abenteuer ins PS2-Haus. *ms*

"Man soll den Controller in die Hand nehmen und Spaß haben"

Produzent Yoshinori Ono (u.a. "Street Fighter 3rd Strike", "Devil May Cry", "Onimusha 2" und "Chaos Legion") stand uns Rede und Antwort.



MAN!AC: Capcom ist für hervorragende Render-Filme bekannt. Plant man, ähnlich wie Square, selbst einen Film zu produzieren?

Ono: Nein. Capcom steht als alteingesessene Firma nur für Spiele. Auch ich möchte diese Tradition fortführen. Der Spieler soll den Controller in die Hand nehmen und einfach Spaß haben.

MAN!AC: In Ihrem vorigen Spiel "Chaos Legion" heißt der Hauptcharakter 'Sieg Wahrheit'. Auch sonst werden in japanischen Spielen häufig deutsche Namen verwendet. Gibt es spezielle Gründe dafür?

Ono: (lacht) Da würde ich nicht zu viel hinein interpretieren. Es steckt auf jeden Fall keine Absicht dahinter.

MAN!AC: In Japan haben Videospiele einen völlig anderen Stellenwert in der Gesellschaft als in Deutschland. Worin sehen sie die Gründe?

Ono: Ich denke, dass das einfach zeitliche Ursachen hat. NES sowie SNES wurden in Japan entwickelt und bereiteten früher den Weg für Videospiele. Analog dazu gibt es bei uns die in Deutschland traditionell sehr beliebten Brettspiele nicht.

Yoshinori Ono in aller Kürze über...

sein Lieblingsspiel: "Castlevania"
das wichtigste Spiel: "Super Mario Bros."
Shigeru Miyamoto: Ein Gott!
Street Fighter: Hat ein neues Genre erschaffen
2D vs. 3D: Immer eine schwierige Frage bei Capcom
USK / Schnittauflagen in Deutschland: Sinnvolle Einrichtung
die Bedeutung von Videospielen für ihn: In der Firma ist es Arbeit, daheim mein Hobby
die Ähnlichkeit von Octavianus und Raiden aus "MGS 2": Octavianus sieht besser aus

Shadow of Rome

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Februar 2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Ambitioniertes Abenteuer im römischen Gewand, das sowohl Schleich- als auch Hack'n'Slay-Freunde anspricht.

Xbox-Alternative

Etwa 3.000 Jahre später angesiedelt, verspricht **Starcraft Ghost** ebenfalls einen Stealth- und Action-Cocktail.

Gamecube-Alternative

Das seit langem angekündigte **Starcraft Ghost** lädt auch auf dem Würfel zu ausgedehnten Schleich- und Action-Einlagen ein.

VIDEO AUF DVD!



XB Selbst ist der Roboter: Baut Euch in der Werkstatt Euer eigenes Raumschiff zusammen.

XB Gerät Tritus ins Visier eines Wachroboters, bleibt nur Angriff oder Flucht.

Scrapland

Mord ist sein Hobby: Ein Roboter versucht den ungewöhnlichsten Kriminalfall der Geschichte zu lösen.

XB Begegnung der dritten Art: Tritus lernt einen Menschen kennen.

Verschraubt und zugenäht! Da hat jemand den Erzbischof von Chimera ermordet und sein Profil aus der großen Datenbank gelöscht. Muss wohl eine dieser schrecklichen Kreaturen namens Mensch gewesen sein.

Wer jetzt nur noch Bahnhof versteht, der hat noch nie etwas von "Scrapland" gehört: In einer Welt, bewohnt von Maschinen, gehört der Tod längst der Vergangenheit an. Die Matrix eines jeden Bewohners der Blech-Metropole Chimera ist in der großen Datenbank gespeichert und kann im Falle eines Unfalls oder Altersschwäche wiederbelebt werden. Alle, bis auf das arme Kirchenoberhaupt, das einem heimtückischen Mord zum Opfer gefallen ist. Ein klarer Fall für Journalist und Hobby-Detektiv D-Tritus. Doch die Spurensuche fällt schwerer als erwartet, denn in der Roboter-Gesellschaft gibt niemand ohne Gefälligkeiten Informationen preis. Um trotzdem den Fall zu lösen, bedient sich Tritus der großen Datenbank und nimmt dreist die Gestalt von 15 unterschiedlichen Robotern an. Als Polizist getarnt verschafft er sich Zutritt zu abgesperrten Bereichen, kriecht als Wartungsroboter durch enge Versorgungsschächte oder zieht den Bewohner in der Rolle eines Langfingers Schlüsselkarten und Geldscheine aus der Tasche.



XB Reizüberflutung: Der farbenfrohe, grelle Stil von "Scrapland" ist gewöhnungsbedürftig und erschwert besonders bei den Flugeinlagen die Orientierung.

Geld regiert die Welt

Ein Grundsatz, der auch in "Scrapland" gilt. Geld benötigt Tritus vor allem für ein Fortbewegungsmittel. Ein großer Teil des Abenteuers spielt sich in den grell erleuchteten Außenbezirken der Stadt ab. In dem Gewirr von Raumschiffen, Reklametafeln und Schnellstraßen sucht Ihr aber nicht nur den Weg zum nächsten Missionsziel. Stattdessen nehmt Ihr mit Eurem Gleiter an Rennen teil und liefert Euch Feuergefechte mit Raumpiraten. Das anfangs zweckdienliche Mini-Raumschiff motzt Ihr dank Waffen- und Motoren-Upgrades schnell zum rasanten Jäger auf. Wer dennoch abgeschossen wird, beginnt am letzten Checkpoint von Neuem. Sind alle Extra-Leben aufgebraucht, erwacht Tritus im Gefängnis von Chimera. Spielerisch ließ "Scrapland" viel Potenzial erkennen, doch wie sieht es in puncto Technik aus? Die uns gezeigte Xbox-Version stand dem PC-Pendant optisch in nichts nach. Lediglich die Bildrate ließ zu wünschen übrig. Kopfschmerzen bereiteten uns eher die chaotischen Flugeinlagen. *jw*

Scrapland

Xbox

Entwickler:	Mercurysteam Spanien
Hersteller:	Enlight
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Technisch ausgefeiltes SciFi-Abenteuer mit pfiffigen Ideen und charmanter Präsentation.

Playstation-2-Alternative

Menschen stehen bei THQs abgedrehter SciFi-Persiflage **Destroy all Humans** ebenfalls auf der Abschussliste.

Gamecube-Alternative

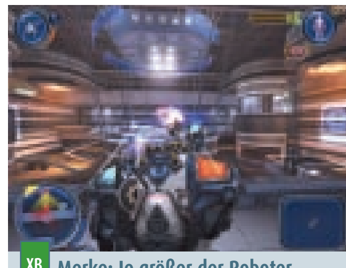
Anhänger von gewitzten SciFi-Abenteuern auf dem Würfel warten gespannt auf **Star Fox 2** Anfang 2005.



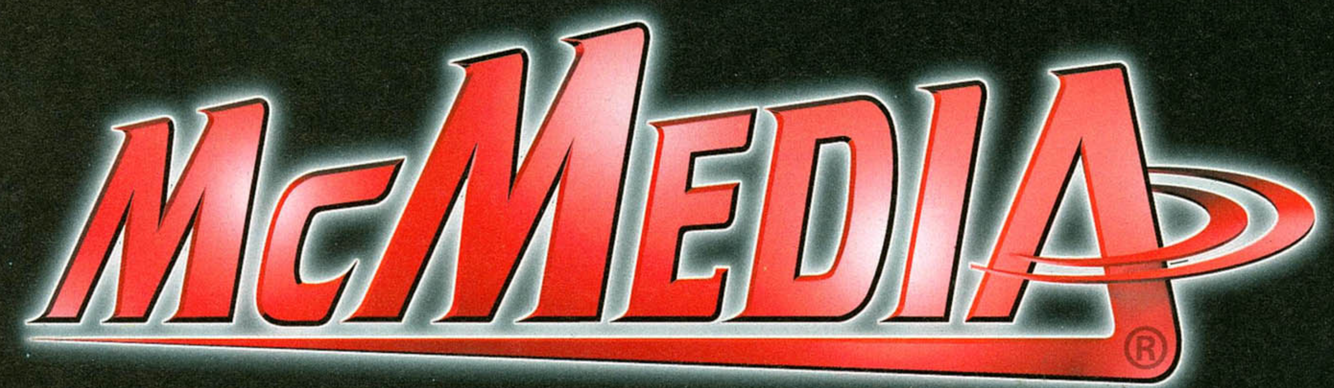
XB Schlüpft in andere Blechformen, um an Informationen zu gelangen.



XB Die Raumschlachten fallen zuweilen noch recht chaotisch aus.



XB Merke: Je größer der Roboter, desto stärker seine Waffe.



Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Call of Duty: Finest Hour

+ Gürtel

Exklusiv bei McMEDIA!

PlayStation 2

+ GRATIS! Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 1. Solange Vorrat reicht!

59,99

Call of Duty: Finest Hour
Actionspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe!,
VÖ: 02.12.04
Für Xbox und GameCube je 59,99

GRATIS-COUPON Nr. 1 — 1
Beim Kauf des Spiels Call of Duty: Finest Hour und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie einen **exklusiven Gürtel zum Spiel gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

McMEDIA – Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele

Jetzt mit 15 megastarken

GRATIS-Coupons

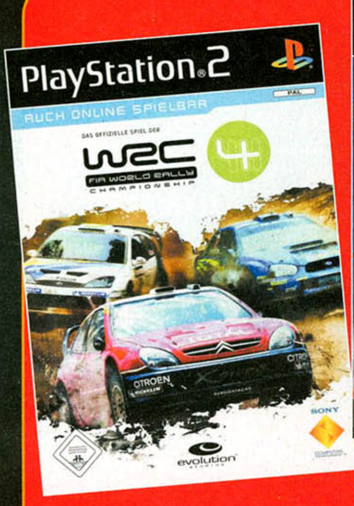
www.mcmedia.de

GRATIS-COUPON Nr. 2
Beim Kauf des Spiels Killzone und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie einen exklusiven **Killzone-Rucksack gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

Killzone + Rucksack



Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 2.
Solange Vorrat reicht!
Actionspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe! VÖ: 01.12.04





World Rally Championship 4
Rennspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.

Sly 2 - Band Of Thieves
Actionspiel für PS2.
USK: ab 6 Jahren.

Ratchet & Clank 3
Actionspiel für PS2.
USK: ab 12 Jahren. VÖ: 17.11.04





SingStar Party
Partyspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 24.11.04
SingStar Party + 2 Mikrofone 59,99
30 bekannte Songs + Videoclips!

EyeToy: Play 2
Partyspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschr.
EyeToy: Play 2 + Kamera 59,99
12 neue Partyspiele und mehr als 70 Mini-Games!

The Getaway: Black Monday + 2 Fast 2 Furious DVD

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 3. Solange Vorrat reicht!



Actionspiel für PS2.
USK: ab 16 Jahren.
VÖ: 17.11.04

GRATIS-COUPON Nr. 3
Beim Kauf des Spiels The Getaway: Black Monday und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie den **DVD-Film 2 Fast 2 Furious gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!



PlayStation 2 im neuen Design!

inkl. 1 Controller + Netzwerkadapter für Online-Gaming!



149,-

Die neue PlayStation 2 besticht durch ein schlankeres Design und ein geringeres Gewicht. Abwärtskompatibel für PS2- und PSone-Spiele. Auch für DVD-Filme und Musik-CDs.

Sony Memory Card 8MB



29,99

Zum Speichern und Laden von High-Scores, Spielständen und Wiederholungen.

Sony Dual Shock Controller (schwarz) 29,99
Der offizielle Controller für PlayStation 2.

PS2 Soft Touch Controller + Memory Card

Exklusiv bei McMEDIA!

+GRATIS!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 4.
Solange Vorrat reicht!

Durch die weiche Gummierung liegt das Pad sehr gut in der Hand und verbessert dadurch den Spielkomfort erheblich. Erhältlich in Schwarz und Blau.

9,99 ~~14,99~~

PS2 Wireless Controller [2.4 GHz]

SPAREN!!!

~~29,99~~ 19,99

Kabelloser Controller für PlayStation 2.
Reichweite ca. 15 Meter!
Batterien enthalten.
Bis zu 40 Stunden Spielzeit!

GRATIS-COUPON Nr. 4
Beim Kauf des Soft Touch Controllers und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie eine
PSone Memory Card gratis!
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

4 McMEDIA

Duel Masters inkl. 5 limitierte Sammelkarten!

LIMITIERT!

Strategiespiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 25.11.04

Für PSone 19,99 (VÖ: 02.12.),
für GBA 44,99

44,99



SPAREN!!!

~~59,99~~ je 54,99

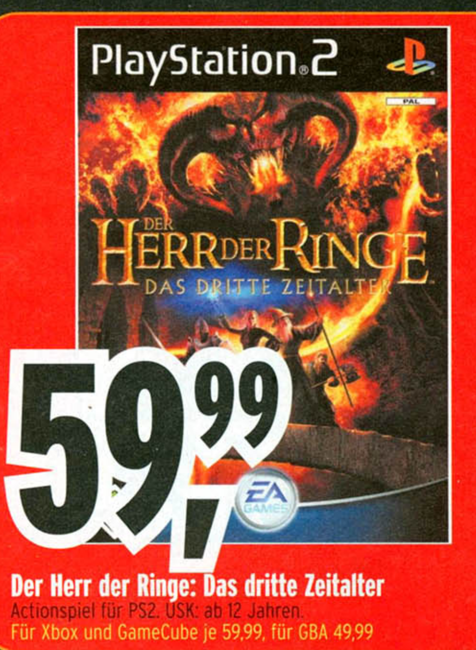
Dragonball Z Budokai 3
Actionspiel für PS2.
USK: ab 6 Jahren.

WWE SmackDown! vs. Raw
Actionspiel für PS2.
USK: ab 12 Jahren. VÖ: 11.11.04



GRATIS-COUPON Nr. 5 Für diesen Coupon erhalten Sie die neuste Ausgabe der **McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD gratis!** Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr – inkl. spielbarer Demo des Toptitels **Knights of Honor**. Freuen Sie sich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern **Medal of Honor: Pacific Assault, Starship Troopers, Full Spectrum Warrior**, Releaselisten, Spieletests u.v.m. Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! USK: ab 16 Jahren. Solange Vorrat reicht!

5 McMEDIA



Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter
Actionspiel für PS2. USK: ab 12 Jahren.
Für Xbox und GameCube je 59,99, für GBA 49,99



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Strategiespiel für PC. USK: ab 12 Jahren. VÖ: 09.12.04

Medal of Honor: Pacific Assault
Actionspiel für PC.
USK: keine Jugendfreigabe! VÖ: 18.11.04



Armies of Exigo
Strategiespiel für PC.
USK: ab 12 Jahren.
VÖ: 02.12.04



Die URBZ: Sims in the City
Simulation für GameCube. USK: ohne Altersbeschr. VÖ: 11.11.04
Für PS2 und Xbox je 59,99, für GBA 49,99

GoldenEye: Rogue Agent
Actionspiel für Xbox. USK: ab 16 Jahren. VÖ: 03.12.04
Für PS2 und GameCube je 59,99

GTR FIA GT Racing Game
Rennspiel für PC. USK: ohne Altersbeschränkung.

Need for Speed: Underground 2

+ Heckscheiben-Aufkleber

Rennspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 18.11.04
Für Xbox und GameCube je 59,99,
für PC und GBA je 49,99



Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 9. Solange Vorrat reicht!

Designänderung vorbehalten

GRATIS-COUPON Nr. 8
Beim Kauf eines EA-Spiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **ein EA-Lanyard gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!
McMEDIA 8

GRATIS-COUPON Nr. 9
Beim Kauf des Spiels NFSU 2 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie einen **Heckscheiben-Aufkleber (40 x 15 cm) zum Spiel gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!
McMEDIA 9

Game Boy Advance SP + Zelda: The Minish Cap

SPAR-BUNDLE

Dieses Pak enthält einen in limitierter Auflage produzierten Game Boy Advance SP im „Zelda-Look" und das neue, von allen Zelda-Fans schon heiß ersehnte Spiel „The Legend of Zelda: The Minish Cap". USK: ohne Altersbeschränkung.

129,- LIMITIERT!



Zelda - The Minish Cap einzeln 39,99

Game Boy Advance SP + Mario vs. Donkey Kong

SPAR-BUNDLE

Dieses Pak enthält einen in limitierter Auflage produzierten Game Boy Advance SP im „Mario-Look" und das neue GBA-Spiel „Mario vs. Donkey Kong". USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 19.11.04

129,- LIMITIERT!





Mario vs. Donkey Kong einzeln 39,99

GBA SP PACK BIGDEAL + Ladeschale

Sensationelles Zubehörpaket für Game Boy Advance SP! Set-Inhalt: Tasche + Kopfhörer + Akku + Linkkabel + KFZ-Adapter + Schutzhüllen.



Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 10. Solange Vorrat reicht!

+ GRATIS!

19,99 statt 24,99

GRATIS-COUPON Nr. 10

Beim Kauf des GBA SP PACK BIGDEAL und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie eine **GBA SP Ladeschale gratis!**

Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

Tales of Symphonia Rollenspiel für GameCube. USK: ab 6 Jahren. VÖ: 19.11.04

SPAREN!!!



je **54,99** statt 59,99

Metroid Prime 2 - Echoes Actionspiel für GameCube. USK: ab 12 Jahren. VÖ: 26.11.04

Final Fantasy I & II Rollenspiel für GBA. USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 10.12.04



39,99



29,99

Digimon Rumble Arena 2 Actionspiel für GameCube. USK: ab 6 Jahren. Für PS2 und Xbox je 29,99

HALO 2 + Action-Figur



Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 11. Solange Vorrat reicht!

Exklusiv bei McMEDIA!

~~79,99~~ **59,99**

Designänderung vorbehalten

Diese einzigartige Halo 2 Sammleredition enthält das Spiel Halo 2 + eine hochwertige Master Chief Actionfigur im „Battle Damaged Design". Sie sparen 20 Euro! Actionspiel für Xbox. USK: ab 16 Jahren.

GRATIS-COUPON Nr. 11
Beim Kauf des Spiels Halo 2 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie eine hochwertige **Halo 2 Master Chief Actionfigur** im exklusiven „Battle Damaged Design" gratis! Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht! Figur voraussichtlich ab 20.12.04 verfügbar.

11 McMEDIA



Halo Classics
Actionspiel für Xbox.
USK: ab 16 Jahren.

29,99





USK: ohne Altersbeschr.



Blinx 2 - Masters of Time & Space
Jump & Run für Xbox.
USK: ab 6 Jahren. VÖ: 03.12.04

39,99

LIMITIERT!

Der Deal: GRATISSPIEL!



Xbox Live Starter Kit + Halo 2 + Gratisspiel

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 12. Solange Vorrat reicht!

~~119,98~~ **89,99**

Komplettes Paket, um mit der Xbox online* spielen zu können. Xbox-Spiel HALO2 + Headset + Gratisspiel + 12 Monate Gratis-Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. USK: ab 16 Jahren.
*Breitband-Internetverbindung und gültige Kreditkarte erforderlich.

GRATIS-COUPON Nr. 12 Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **ein Xbox-Spiel Ihrer Wahl gratis!** Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und im McMEDIA-Shop abgeben.







Vorname: ____ Nachname: ____

Straße: ____

Postleitzahl: ____ Stadt: ____

Abgegeben im McMEDIA-Shop: ____

12 McMEDIA

GRATIS-COUPON Nr. 13

Beim Kauf des Spiels Mortal Kombat: Deception und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein **exklusives T-Shirt zum Spiel gratis!**

Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!



Exklusiv bei McMEDIA!

Mortal Kombat: Deception + T-Shirt

59,99

+ GRATIS!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 13.
Solange Vorrat reicht!

Kampfspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe! VÖ: 19.11.04. Für Xbox 59,99.

Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen

Inkl. 3 limitierte Sammelkarten!

Strategiespiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 19.11.04



je **54,99**

LIMITIERT!

~~59,99~~

Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals

Inkl. 3 limitierte Sammelkarten!

Strategiespiel für Xbox. USK: ohne Altersbeschränkung.

GRATIS-COUPON Nr. 14

Beim Kauf des Spiels Pro Evolution Soccer 4 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein **Lanyard zum Spiel gratis!**

Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!



Exklusiv bei McMEDIA!

Pro Evolution Soccer 4 + Lanyard

39,99

+ GRATIS!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 14.
Solange Vorrat reicht!

Sportspiel für PC. USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 19.11.04. Für PS2 und Xbox je 54,99

GRATIS-COUPON Nr. 15

Beim Kauf des Artikels „Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge" und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein exklusives **Warhammer-Poster gratis!**

Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

Willkommen im Universum von Warhammer 40.000!

Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge

+ Poster Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 15.

Die Box enthält alles, was Sie für den Einstieg in die Warhammer 40.000 Welt benötigen. Inhalt: 34 Miniaturen, 1 abgestürztes Raumschiff in Wrackteilen, Missionsziele, Würfel, Zollstäbe und Schablonen, 112-seitiges Starter-Regelbuch, 32-seitiges Begleit-Handbuch.

LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!



+ GRATIS!

49,99

Warhammer 40.000 - Starterfarbset

Das Starterset enthält 5 Space Marines, 1 Pinsel, eine Bemalanleitung und die benötigten Farben, um alle Miniaturen des Sets detailgetreu zu bemalen. Die Miniaturen lassen sich später in Ihre Space Marine Armee integrieren.

Das beliebte Tabletop-Strategiespiel

17,99



Wünsch dir was!

Der beliebte McMEDIA-Geschenkgutschein!
Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft.
Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

McMEDIA virtual fantasy
GUTSCHEIN





Rumble Roses

Konami zieht neue Wrestling-Saiten auf: MAN!AC steigt mit den kampfwilligen Schönheiten in den Ring.



PS2 Bevor die Schönheiten im Ring gewalttätig werden (rechts), bewundert Ihr auf Wunsch die individuellen und stets toll in Szene gesetzten Einmärsche (links).



PS2 Gar nicht so freundlich: Die strahlende Cheerleaderin Becky ist das gute Alter Ego der Göre Candy Cane und muss erst freigespielt werden.

Wer hätte es gedacht? Ausgerechnet der sonst mit eher ernsteren Themen wie Spionage ("Metal Gear Solid") und Horror ("Silent Hill") erfolgreiche Konami-Konzern versucht, mit dem bewusst aufreizenden "Rumble Roses" in den Wrestlingmarkt einzudringen. Der japanische Softwaregigant bedient sich eines Rezepts, für das vor allem Team-Ninja-Mastermind Tobonobu Itagaki mit seiner "Dead or Alive"-Serie Vorreiter war: Überaus attraktive Frauen mit perfekten Maßen und nicht gerade viel Textilien am Leib kommen bei einer vorwiegend männlichen Zielgruppe sicher gut an.

Entsprechend prügeln sich bei "Rumble Roses" keine muskelbepackten Steroidberge: Stattdessen stehen elf Amazonen jeweils als gute ('Face') und böse ('Heel') Variante mit eigenem Outfit, Einmarsch-Sequenz, Angriffssortiment und Story parat. Dabei wird kein Fetisch ausgelassen: So findet Ihr z.B. eine verbitterte Bar-Tänzerin, die sinnliche Schullehrerin oder eine quietschvergnügte Cheerleaderin. Auch eine mysteriöse Ninja-Assassine, die Biker-Gang-Anführerin, das vorlaute Schulgör und ein roter Lack-und-Leder Sadomaso-Freak steigen in den Ring. Alle Damen haben ein paar Gemeinsamkeiten: Neben tadellosem Aussehen und spektakulären Aktionen verpasste ihnen Konami ausnahmslos üppige Oberweiten und schämt sich nicht dafür – "Rumble Roses" ist explizit auf diese Präsentation getrimmt.

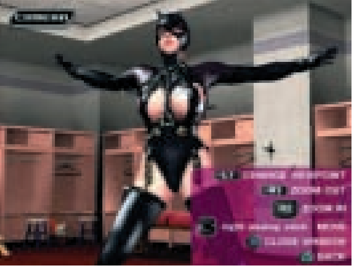
Mit vollem Einsatz

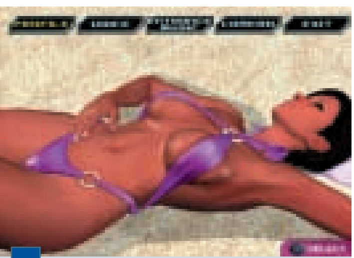
Wem die schweißtreibende Action im normalen Ring nicht reicht, der erfreut sich an zwei besonders delikaten Ergänzungen: So geht's alternativ bei 'Mad Mud Matches' in einem Schlammbecken rund – natürlich treten die Kämpferinnen dann mit knappen Bikinis an und besuhlen sich ständig. Fleißige Wrestler schalten schließlich die Galerie frei, in der sie ihre Heldin ungestört bei Fitnessübungen bewundern: Zoomt die mobile Kamera beliebig nahe heran, studiert die Personalien oder hört ihre Sprachsamples an.

An Spielmodi wurde bei "Rumble Roses" etwas gespart: Neben Einzelmatches gibt es lediglich einen Story-Modus. Jede Wrestlerin absolviert zwischen fünf und sieben Kämpfe, bevor es am Ende gegen die Krankenschwester Anesthesia bzw. ihre mysteriöse Killermaschine 'Lady X' geht – stets garniert von in Spielegrafik gehaltenen Handlungsschnipseln, die bewusst mit so manchem Klischee arbeiten. Eine intelligente



PS2 Je nachdem, wo Ihr einen 'Grapple'-Angriff ansetzt, erfolgt eine andere Aktion: Diese schmerzhafte Situation gibt's nur, wenn das Opfer vorher in den Seilen hing.





PS2 In der Galerie bewundert Ihr die ausgefeilten Polygonmodelle aus der Nähe.



PS2 Spektakuläre Sprung- und Wurfaktionen beherrscht jede Amazone.



PS2 Wenn sie nur wüsste: Das ungleiche Duo im Ring verbindet ein gemeinsames Geheimnis – die schrägen Storysequenzen klären Euch darüber auf.

PS2 Außerhalb des Rings könnt Ihr unfaire Waffen aufsammeln.



PS2 Mach dich schmutzig: Im Schlamm prügelt sich's besonders textilarm.

Freischalt-Logik sorgt für genug Reiz, um mit allen Charakteren mindestens einmal anzutreten.

Mehr als nur Optik

In Sachen Technik und Gestaltung schlagen die detaillierten und lecker animierten Mädels die bisherigen PS2-Genrekollegen um Längen. Dazu gesellen sich spektakuläre Ring-Aktionen, die bei normalen Wrestlingspielen nicht unbedingt üblich sind und dank kluger Kameraführung grafisch Appetithäppchen darstellen. "Rumble Roses" ist aber mehr als nur eine pompös inszenierte Fleischbeschau, denn auch spielerisch hat das reizvolle Geschehen einiges auf dem Kasten: Hinter Kampfsystem und Steuerung steckt nämlich der Entwickler Yuke's, der auch für die anerkannten "Smackdown"-Titel von THQ verantwortlich zeichnet. Bei "Rumble Roses" kommt ein zielgruppengerecht dezent vereinfachtes System zum Einsatz, das einen leichteren Einsteig ermöglicht, aber keineswegs zu simpel ausfällt – zum erfolgreichen Matchgewinn gehört immer noch kluge Handhabung mit einem Schuss Strategie.

Wer also schon immer mal ein Wrestlingspiel ausprobieren wollte, aber mit dem WWE-Stil nichts anfangen kann und keine Probleme mit konsequent auf Sex-Appeal getrimmter Aufmachung hat, der kommt nächstes Frühjahr an "Rumble Roses" nicht vorbei. *us*

▪ ▪ ▪ Fakt oder Fiktion? Gibt es echte Rumble Roses? ▪ ▪ ▪

Die Unterschiede zwischen virtuellem und realem Frauen-Wrestling.



Während in den USA und Europa beim Thema Wrestling praktisch nur die WWE zählt, gibt es auch anderswo Arten des spektakulären Showkampfs: In Mexiko wird der 'Lucha Libre'-Stil mit viel Luftakrobatik gepflegt, in Japan wird ernst gemacht. Beim dortigen 'Puroreso' werden Schläge und Tritte schon mal richtig durchgezogen – unbedingte Fitness ist also ein absolutes Muss.

Obwohl die WWE-Frauen auch in den Ring steigen, sind sie doch hauptsächlich als optischer Blickfang im Einsatz. Bei Matches geht es in der Regel entsprechend harmlos zur Sache: Zwar fällt das Geschehen glaubwürdiger aus als in der ehemals durch Privatsender geisternden Halb-Parodie GLOW (Glorious Ladies of Wrestling), spektakuläre Aktionen sind bei den wohlproportionierten Showgirls aber Mangelware. Anders in Japan, wo die Teilnehmerinnen durch knallhartes Training ausgebildet werden: Wer das Glück hat, im TV eine Ausstrahlung der Dokumentation 'Gaea Girls' zu sehen, hat keine Zweifel mehr an der Ernsthaftigkeit. Hier steht die Athletik im Vordergrund und nicht ein Aussehen nach Modelmaßstäben. Fazit: Die einzelnen Aspekte von "Rumble Roses" findet man auch im echten Wrestling, allerdings nicht zusammen – das idealisierte Gesamtpaket gibt's eben nur virtuell.

Rumble Roses

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2	
Entwickler:	Yuke's, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	Februar 2005

Reizvolles Frauenwrestling, das mit bewährter Kampftechnik sowie sexy Top-Optik Prüglerherz und -sinne aufheizt.

Xbox-Alternative

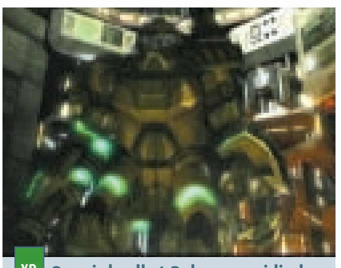
Microsoft-Ringkämpfer müssen noch bis zum 2. Quartal 2005 warten, dann geht's bei **WWE Wrestlemania 21** zur Sache.

Gamecube-Alternative

Neues Wrestlingfutter ist erstmal nicht angesagt, Fans des Showkampfs greifen daher zum aktuellen **WWE Day of Reckoning**.







XB Da wird selbst Robocop neidisch: Die 'BattleArmor' macht was her.

Mech Assault 2: Lone Wolf

MAN!AC schwingt sich zur 'Probefahrt' ins Cockpit der Metallriesen und frönt der virtuellen Zerstörungsorgie.

XB Bereits im Splitscreen macht der Multiplayer-Modus jede Menge Laune.

Während Microsofts Online-Strategie dank komfortablem Xbox-Live-Handling und immer mehr Breitbandanschlüssen inzwischen aufzugehen scheint, erinnert man sich ungern an die Anfangszeiten, in denen sich nur wenige Zocker auf die Servern verirrten. Eines der spärlichen Online-Argumente der Anfangsperiode war neben der Zweirad-Raserei "Moto GP" das Roboter-Spektakel "Mech Assault".

Kompromisslose Action, krachende Explosionen und ruckelfreie Online-Matches – so lauteten die Zutaten dieses spaßigen Cocktails. Dass in Zeiten von weltweiten Duellen bei "Burnout 3" oder "Halo 2" Microsoft die Fans von "Mech Assault" mit einem Nachfolger beglückt, war folglich nur eine Frage der Zeit. "Mech Assault 2: Lone Wolf" setzt wie der Vorgänger auf ein Kriegsszenario im 31. Jahrhundert. Ihr besteigt zahlreiche Mechs und stapft metallenen Schrittes durch ausgedehnte Städte und Landschaften, um Gegner sowie große Teile der Umgebung in Schutt und Asche zu legen.

Aus dem Mech in den Mech

Neu ist die Möglichkeit, Euren Kampfroboter zu verlassen. Mit der 'Battle Armor' ausgerüstet, erklimmt Ihr Häuserwände oder haltet Euch an verbündeten oder feindlichen Mechs fest. Schafft Ihr es auf dem Rücken eines Widersachers schnell einige Tasten zu drücken, hackt Ihr Euch ins System der gegnerischen Metallmonster und bringt sie zum Erliegen. Anschließend nehmt Ihr selbst im Cockpit Platz und ergötzt Euch an bildschirmfüllenden Explosionen, einstürzenden Gebäuden sowie herrlichen Lichteffekten.

XB Selten konntet Ihr Euch in einem Spiel an derart imposanten Explosionen ergötzen. Steht Ihr allzu nahe am Detonationspunkt, geht Ihr mit hoch.

Die Palette der steuerbaren Kampfmaschinen reicht von wendigen Winzlingen über Panzer und Luftgleiter bis hin zu schwerfälligen Blechkisten monumentalen Ausmaßes. Einzelspieler freuen sich an der überarbeiteten Solo-Kampagne, die allerdings zur Frustvermeidung mehr Speicherpunkte vertragen könnte. Dank zusätzlicher Modi und Neuerungen wie Truppentransporten hinter die feindlichen Linien sind packende Schlachten via Xbox Live garantiert. *ms*

Mech Assault 2: Lone Wolf

Xbox

Entwickler:	Day 1 Studios, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2005

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Technisch und spielerisch einwandfreie Zerstörungsorgie, die ähnlich wie der Vorgänger zum Online-Hit avancieren könnte.

Playstation-2-Alternative

Anfang nächsten Jahres kommt mit **Robotech: Invasion** Mech-Action sogar zum Low-Budget-Preis.

Gamecube-Alternative

Beim Thema 'Zünftige Online-Action in haushohen Metallriesen' schauen Gamecube-Besitzer leider einmal mehr in die Röhre.



XB Laut, krachig, destruktiv: Duelliert Ihr Euch mitten im Stadtkern, wird's teuer für die Versicherung.



XB Boom! Im Panzer ist nichts vor Euch sicher: Mit gezielten Schüssen reißt Ihr ganze Schutzwälle ein.



DIE ZEIT IST REIF, KÄMPFER DES LICHTS!

Ein in Finsternis gehülltes Land braucht dringend deine Hilfe. Erkunde die dunklen Weiten des Landes und setze all deine Macht und Magie ein, um die grausamen Feinde zu bezwingen. Erlebe diese zwei gigantischen Final Fantasy Abenteuer erstmals auf dem Game Boy Advance – zusammen auf einem Spielmodul. Bist du der Held, auf den die Welt wartet?

FINAL FANTASY I&II: DAWN OF SOULS
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de





Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Ego-Shooter trifft Beat'em-Up: Epics Multiplayer-Spektakel kämpft mit Wummen und Schwertern um die Online-Krone.

Midway hatte nach Madrid geladen, um die Shooter-Hoffnung "Unreal Championship 2: The Liandri Conflict" der Presse vorzustellen. Mit dabei waren "Unreal"-Urgestein Jay Wilbur und Chef-Entwickler Mike Capps, der zugleich Boss der Spieleschmiede Epic ist. Zusammen mit unseren spanischen und französischen Kollegen harrten wir gebannt der Dinge, die uns erwarteten. Nach einem kurzen Trailer und einleitenden Worten von Mike Capps (Interview im Preview auf der DVD), durften wir selbst zum Xbox-Pad greifen und die Grafikperle ausgiebig anzocken. Midway hatte den Präsentationsraum nämlich mit vier sündhaft teuren Plasmabildschirmen und ebenso vielen verlinkten Xbox-Konsolen versehen.

Get over here!

"Mortal Kombat" gibt ein Gastspiel in "UC 2"


Am Himmel braut sich was zusammen: "Unreal" vs. "MK"

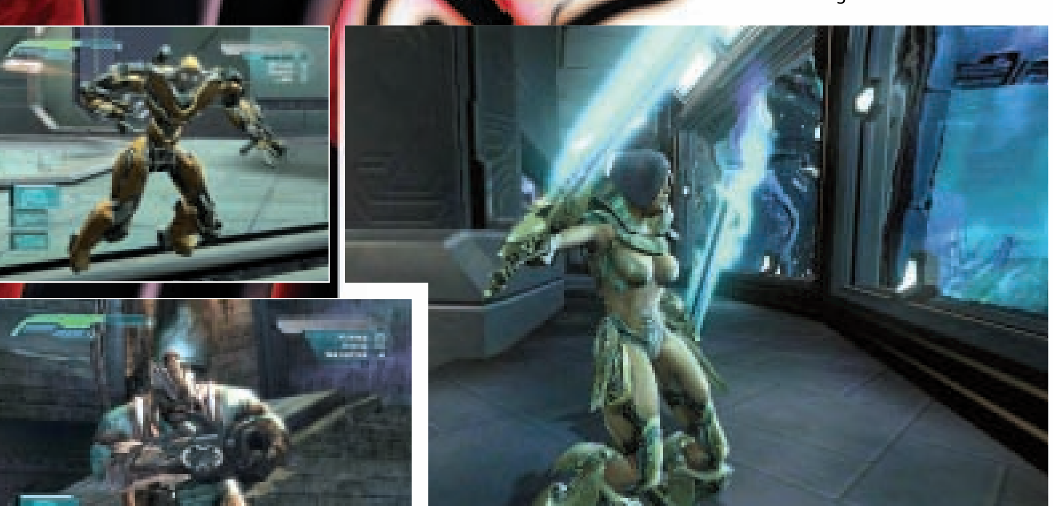
Die Zusammenarbeit mit Midway trägt für Epic erste Früchte. Da es sich bei "UC 2" nicht um einen reinrassigen Ego-Shooter, sondern um ein charakterbasiertes Kampfspiel handelt, lag es nahe, einen Kämpfer aus Midways berüchtigter Prügel-Serie einzubauen. Folglich wird mindestens eine spielbare Figur aus dem "Mortal Kombat"-Universum ihren Weg ins Spiel finden. In der von uns angezockten Version war diese allerdings noch nicht anwählbar. Die Silhouette verriet Kennern jedoch bereits, dass es sich um Donnergott 'Raiden' handeln könnte.

Die Sicht der Dinge

Todsünde oder Mut zur Innovation? In "Unreal Championship 2" könnt Ihr neben der üblichen Ego-Ansicht die Third-Person-Perspektive als Alternative auswählen. Darf man den Entwicklern Glauben schenken, werden wohl die meisten Spieler auf letztere Sicht zurückgreifen. Bereits nach wenigen Minuten bestätigte sich dieser Verdacht: In den architektonisch beeindruckenden Arenen blickten wir unserem Alter Ego meist über die Schulter. Die dank der neuen Perspektive gewonnene Übersicht lässt die mit hochauflösenden Texturen versehenen Areale noch imposanter erscheinen und sorgt für zusätzlichen Überblick im Kampfgeschehen.

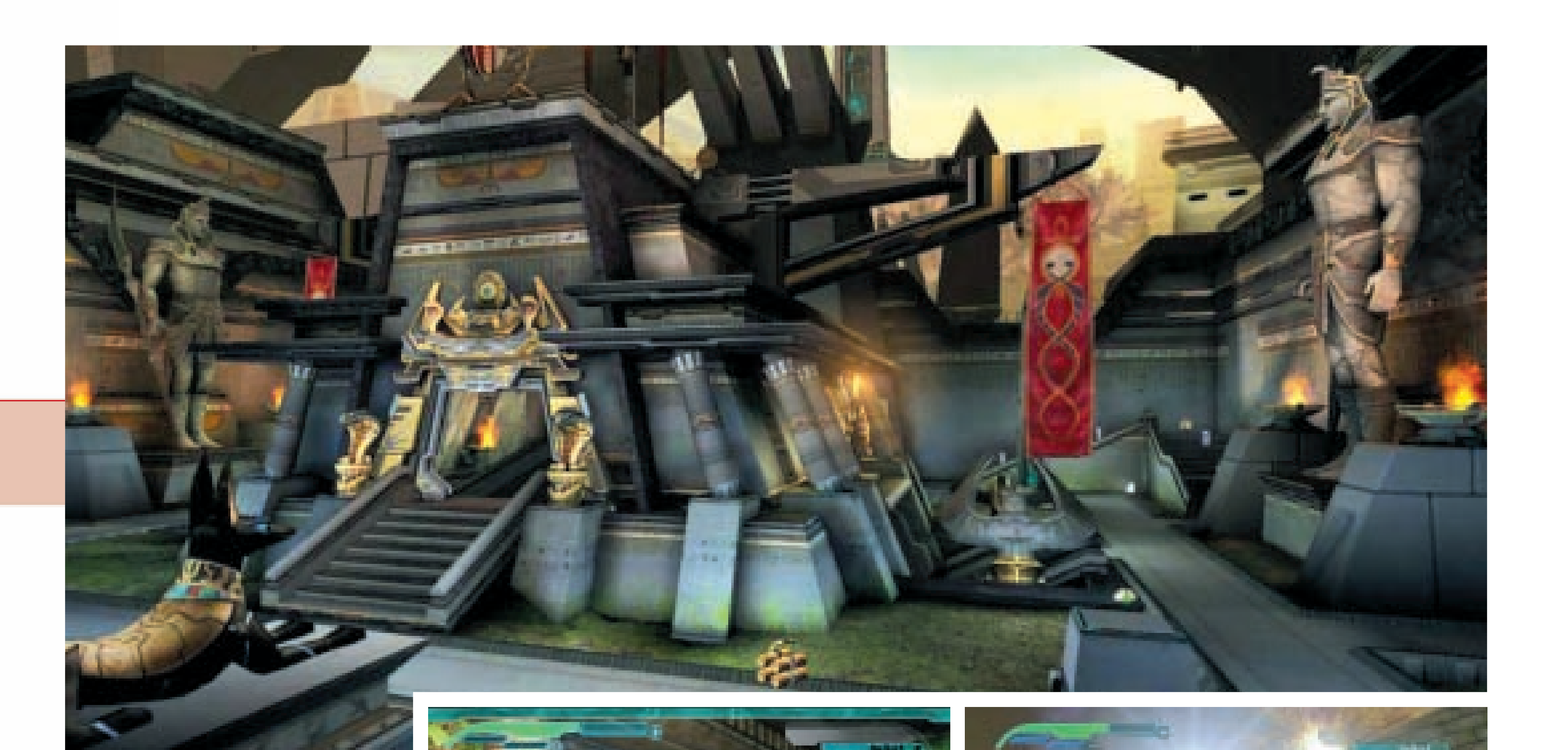
Schwert vs. Raketenwerfer?

Die größte Neuerung von "UC 2" ist jedoch die Anreicherung des klassischen Ego-Shooter-Spielprinzips mit Beat'em-Up-Elementen. Dies mag für


XB Alien-Monster, Kampfroboter und geheimnisvolle Schönheiten sehen beeindruckend aus und kämpfen zudem völlig unterschiedlich.




XB Schau mir in die Augen, Kleine: kein Problem mit der Sniper Rifle.



XB Die Auswahl der imposanten Arenen reicht von Pyramiden über Maya-Tempel bis hin zu Weltraumstationen und finsteren Katakomben.

Shooter-Fans befremdlich klingen, erweist sich aber nach kurzer Zeit als wertvolle Erweiterung. Habt Ihr genügend Adrenalin eingesammelt, gelingen rasante Nahkampfattacken und Finishing Moves. Dank Lock-On-Funktion bleiben anvisierte Gegner jederzeit in Eurem Blickfeld. Die Durchschlagskraft von feindlichem Raketenwerfer, 'Shock-Rifle' und Co. macht Euer Charakter durch Schnelligkeit sowie flinke Ausweichmanöver wett. Ist Eure Adrenalin-Leiste bis zum Bersten gefüllt, aktiviert Ihr Eure Tarnung, schlagt feindliche Projektile zurück oder sucht dank Vierfach-Sprung das Weite.

Auch bei Ausrüstung und Fähigkeiten der Charaktere beschreiten die Entwickler neue Wege: Während dick gepanzerte Brocken mit geradezu provokanter Lässigkeit durch die Arenen schleichen, legen filigranere Charaktere ein deutlich höheres Tempo an den Tag. Dafür segnen sie nach wenigen Treffern das Zeitliche. Bereits nach der Charakterauswahl entscheidet Ihr, mit welchen Waffen Ihr den Gegnern den Garaus macht: Ihr wählt jeweils eine Explosiv-Waffe sowie eine Energie-Wumme aus. Erst wenn Ihr im Spiel fleißig Explosiv- bzw. Energie-Munition aufsammelt, könnt Ihr mit Euren Ballermännern loslegen. In der Riege der Witwenmacher findet sich serientypisch allerlei durchschlagkräftiges Gerät: Die altbekannten 'Flak'-Gun und Mehrfach-Raketenwerfer werden ergänzt durch Sniper-Rifle und den rasiermesserscharfen 'Ripjack'.

Damit nicht nur im Mehrspieler-Modus so richtig die Post abgeht, bemüht sich Epic um motivierende Solo-Varianten. Entweder legt Ihr Euch in Person des Hauptcharakters Anubis im Story-Part mit CPU-gesteuerten Gegnern an oder erledigt spezielle Missionen: Beispielsweise müsst Ihr mit nur zwei Minuten verbleibender Spielzeit und einem gehörigen Rückstand ein Match gegen fünf gegnerische Sniper noch zu Euren Gunsten entscheiden.

Online oder per System Link geht's in zahlreichen klassischen Modi zur Sache. Über zwei geplante, komplett neue Varianten schwiegen sich die Entwickler jedoch noch aus. Für Abwechslung sorgen wie immer zusätzliche Mutatoren: Kämpft bei verringerter Schwerkraft oder entscheidet Euch für eine 'Instant Kill'-Variante.

Bleibt die pfeilschnelle Optik im Online- und Splitscreen-Modus ebenso flüssig, steht einem zünftigen Arena-Gemetzel nichts im Wege. Action-Fans laden im Februar die Wummen durch und stürzen sich wacker ins Mehrspieler-Getümmel. *ms*



Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Epic Games, USA
Hersteller:	Midway
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Februar 2005

Spielerisch wie optisch beeindruckendes Mehrspieler-Spektakel, das Mut zur Innovation beweist.

Playstation-2-Alternative

In PS2-Gefilden freut man sich ab 2005 auf zünftige Multiplayer-Gefechte mit **Timesplitters: Future Perfect**.

Gamecube-Alternative

Auch Nintendo-Anhänger kommen in den Genuss von Free Radicals Ego-Shooter-Hoffnung **Timesplitters: Future Perfect**.



Brothers in Arms

Packend realistisch: Ubisofts Kriegsepos legt großen Wert auf historische Korrektheit.

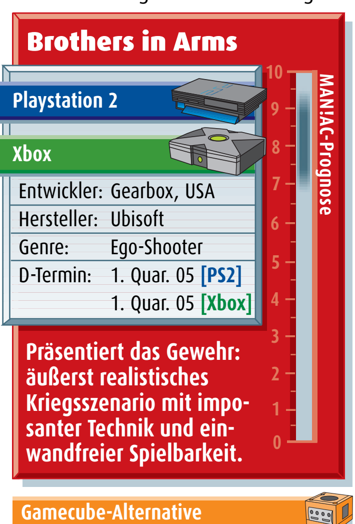
Realismus wird bei Gearbox Software groß geschrieben. Deshalb beließen es die Entwickler des Weltkriegsepos ”Brothers in Arms” nicht bei einer Besichtigung der Originalschauplätze. Militärberater und Ex-US-Army Colonel John Antal schickte die an klimatisierte Räume gewöhnte Programmier-Truppe gleich für zwei Tage in ein Boot-Camp zur Kriegssimulation. Was dabei herauskam, kann sich sehen lassen. Bei einer Stippvisite von Gearbox-Entwickler Stephen Palmer durften wir selbst Hand an eine frühe Xbox-Version von “Brothers ins Arms” legen.

Dreckiges Dutzend

Fallschirmjäger Matt Baker landet mit seinen Waffenbrüdern im französischen Hinterland. Das Ziel: Die deutschen Stellungen in den umliegenden Dörfern ausheben und zu den verstreuten Kameraden stoßen. Im Gegensatz zu anderen Weltkriegs-Shootern kämpft Ihr nicht alleine gegen den Feind, sondern kommandiert ein Team zu Eurer Unterstützung. Begleitet Euch anfangs nur ein einzelner Soldat, tanzen später bis zu zwölf Kämpfer nach Eurer Pfeife. Ob als Duo oder Dutzend – nur mit Hilfe Eurer Kameraden schafft Ihr es heil durch die acht Kapitel umfassende Kampagne. Auf Knopfdruck führen die Soldaten Flankenangriffe aus oder geben Feuerschutz, während Ihr aus dem Hinterhalt angreift. Fast schon generalstabsmäßig lassen sich die Angriffe dank der so genannten ’Situation Awareness’ planen. Hierzu können Feind- und Freund-Bewegungen der näheren Umgebung aus der Vogelperspektive beobachtetet werden. Mit Realismus hat das zwar wenig zu tun, hebt dafür aber den Taktik-Aspekt hervor. Möglichst authentisch gestaltete Gearbox dagegen Aussehen und Handhabung der Waffen sowie den Missionsablauf. Wenngleich die Charaktere größtenteils fiktiv sind, basieren deren Handlungen doch auf wahren Begebenheiten. In puncto Grafik zeigt sich ebenfalls die Liebe zum Detail: Nebst sorgsam ausgearbeiteten Figuren gefällt vor allem die stimmungsvolle Landschaftsgrafik. *jw*

PS2 Lasst Euch von der malerischen Landschaft nicht ablenken, hinter jeder Hecke lauern deutsche Soldaten.

PS2 Alles hört auf mein Kommando: Bis zu zwölf Soldaten schließen sich Eurem Kampfverband an.



Brothers in Arms

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Gearbox, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	1. Quar. 05 [PS2]
	1. Quar. 05 [Xbox]

Präsentiert das Gewehr: äußerst realistisches Kriegsszenario mit imposanter Technik und einwandfreier Spielbarkeit.

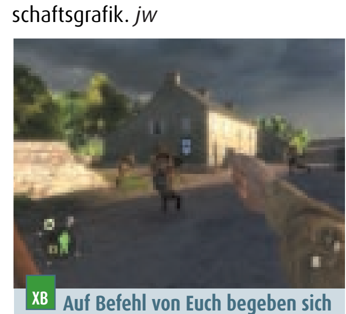
MAN!AC-Prognose

Gamecube-Alternative

Weltkriegsstimmung – allerdings ohne Taktik-Komponente – kommt auf dem Würfel noch dieses Jahr mit **Call of Duty: Finest Hour** auf.



XB In einem authentischen Kriegsszenario hat ein Fadenkreuz nichts zu suchen. Stattdessen nehmt Ihr mit Kimme und Korn Maß.



XB Auf Befehl von Euch begeben sich die Soldaten zur markierten Stelle.

PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN

DAS SCHICKSAL IST NIEMALS ENDGÜLTIG





Mindestens so gut wie der brilliante Vorgänger, aber mit spannenden Fights und düsterer Atmosphäre.

Auch erhältlich bei
Media Markt

gameloft WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM







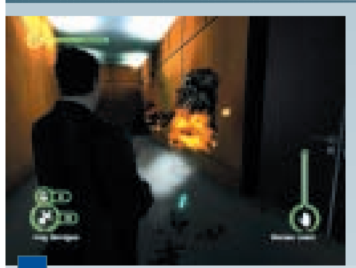
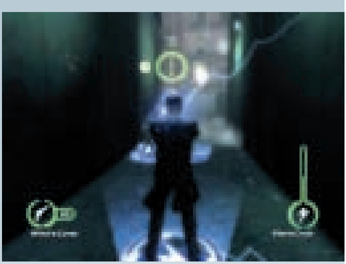
PlayStation®2







Constantine

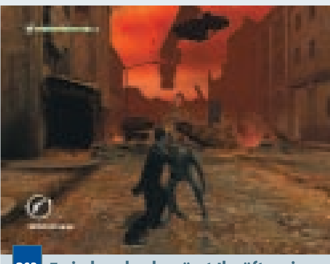



PS2 Dämonen schickt Ihr auf verschiedene Arten in die Hölle zurück: Entweder mit geweihten Waffen (links) oder mittels mystischen Inkantationen (rechts).

Pünktlich zum Kinostart im Februar 2005 stellt SCi die Versoftung des mystisch angehauchten "Constantine" (basierend auf der Comicvorlage 'Hellblazer' von DC) in die Regale. Als Titelheld John Constantine betätigt Ihr Euch als Dämonenjäger und -austreiber, allerdings nicht ohne eigennützige Hintergedanken: Da Ihr an der Schwelle des Todes steht, müsst Ihr durch Eure Taten dafür sorgen, dass Ihr nicht im Fegefeuer landet.

Entsprechend der Thematik führt Euch das Action-Adventure durch düstere Schauplätze und konfrontiert John mit allerlei garstigen Dämonen – selbst gelegentliche Ausflüge in die parallele Höllendimension sind an der Tagesordnung. Um der garstigen Feindesbrut Einhalt zu gebieten, rüstet Ihr Euch mit diversen religiös angehauchten Wummen aus und wendet durch schnelle Knopfkombinationen magische Fähigkeiten an: So treibt Ihr Teufel aus und beschwört eine Insektenplage, die Fieslinge kurzerhand verspeist.

Technisch machte die von uns angespielte Vorabfassung bereits einen sehr ansehnlichen Eindruck, insbesondere das vom Film inspirierte Design hat einiges in sich. Mystische Action ist seit "Shadow Man" rar gesät, doch "Constantine" hat gute Chancen, ein mehr als würdiger Vertreter dieser Gattung zu werden.



PS2 Zwischendurch müsst Ihr öfters in die Höllendimension wechseln.

Constantine

Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Bits Studios, UK
Hersteller:	SCi
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Febr. 2005 [PS2]
	Febr. 2005 [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Dämonenjagd nach Comicvorlage: Interessantes Action-Adventure mit stylischem Design und ungewöhnlichen Waffen.

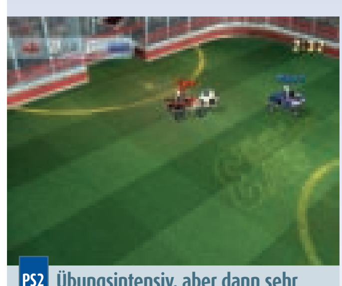
ATV Offroad Fury 3



PS2 Die hügeligen Kurse verlangen nicht nur präzises Lenken, sondern ganzen Körpereinsatz: Nur wer bei Sprüngen richtig 'vorlädt', verliert keine Geschwindigkeit.

Nachdem die für die ersten beiden Teile verantwortlichen Rainbow Studios nun zu THQ gehören und dort an eigenen Vierrad-Flitzereien basteln, beauftragte Sony für "ATV Offroad Fury 3" kurzerhand andere Rennspielspezialisten. Diesmal sorgt Climax (u.a. Acclaims "ATV Quad Power Racing 2") für die nötige Portion Matsch und Dreck.

Auf Experimente wurde dabei konsequent verzichtet, genau genommen handelt es sich mehr um ein Update als einen vollwertigen Nachfolger: Wie gehabt flitzt Ihr mit den flotten Minivehikeln über Freiland- sowie Stadionkurse, tretet zu Orientierungsrennen an und freut Euch, dass neben dem launigen Eishockey-Duell des Vorgängers auch noch Basket- und Fußball dazugekommen sind. Hoffen wir, dass Sony einen PAL-Start einplant und dann auch die Online-Option beibehält.



PS2 Übungsintensiv, aber dann sehr spaßig: Ballsporten mit ATV-Einsatz.

ATV Offroad Fury 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2 

Entwickler:	Climax, UK
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2005

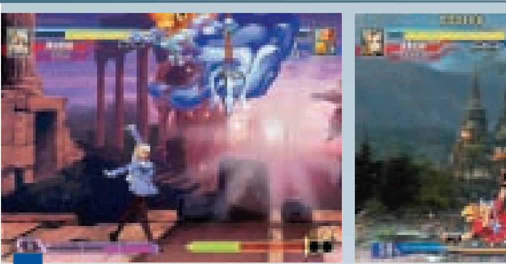
Der Teamwechsel hat nicht geschadet: Tadellose Offroad-Flitzerei mit hohem Umfang und anspruchsvoller Fahrphysik.



SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Jetzt auf PC, irgendwann für Konsole: Valve hat anderslautenden Gerüchten endgültig ein Ende gesetzt und bestätigt, dass an der Xbox-Umsetzung der Ego-Shooter-Sensation "Half-Life 2" bereits gearbeitet wird. **+++ Working Delays:** Die Meister der vollmundigen Ankündigungen und Dauerverschiebungen von Working Designs wollen bis zum Erscheinen dieser Ausgabe "Growlanser Generations" tatsächlich veröffentlicht haben und stellen bereits ein mysteriöses neues Projekt in Aussicht – ein Erscheinungsjahr wurde wohlweislich noch nicht genannt... **+++ Online-Jagden:** Enthielt Capcom PAL-Zockern bei "Resident Evil Outbreak" den Internet-Modus noch vor, sollen sowohl die Fortsetzung als auch "Monster Hunter" in Europa online spielbar sein. **+++ Frühstart:** "Gran Turismo 4" steht noch nicht in den Läden, da laufen schon die Planungen für das PS3-Debüt der Serie: In Teil 5 werden demnach die Fahrzeuge erstmals sichtbar Schaden nehmen. **+++ Glatzenzwang:** Eidos gönnt Agent 47 keine Ruhe und verordnet dem Kahlkopf einen vierten Einsatz – im Frühjahr geht's bei "Hitman: Blood Money" wieder wenig zimperlich zur Sache. **+++ Ausgeröhrt:** Von der tierischen Prügelei "Bloody Roar" steht wohl keine Fortsetzung mehr an – zumindest schloss die offizielle Homepage der Beat'em-Up-Reihe vor kurzem ihre Pforten. **+++ Rare Spiele:** Vom ehemals erstklassigen Ruf der Ex-Nintendo-Lieblinge Rare blättert immer mehr der Lack ab. So wurde nun das ursprünglich endgültig für Januar geplante "Kameo: Elements of Power" erneut verschoben – und zwar auf einen unbestimmten Termin. **+++ Ende der Steinzeit:** Lionheads ambitioniertes "B.C." ereilte derweil das (vorläufige?) Ende: Die Entwicklung wurde eingestellt, dürfte aber Gerüchten zufolge später für die Xbox 2 wieder aufgenommen werden. **+++ Zombies für (fast) alle:** Etwas überraschend kommt der heißersehnte Horror-Kracher "Resident Evil 4" doch auch für die PS2 – wie gut das Spektakel auf der Sony-Hardware machbar ist, wird erst in frühestens einem Jahr zu klären sein. **+++ Vorteil Europa?** Eine USA-Veröffentlichung der Sega-Neuauflage "Altered Beast" wird es nicht geben, für PAL-Territorien ist der Titel aber (noch) geplant. **+++ Anime-Kult:** Atari und Bandai veröffentlichen im März mit "Ghost in the Shell: Stand-Alone Complex" die jüngste PS2-Umsetzung zu Masamune Shirows Meisterwerk komplett lokalisiert. **+++ Schmetterlingsschrecken:** Tecmos Gruselstory "Project Zero 2: Crimson Butterfly" wird in der leicht aufgebohrten Xbox-Fassung in Europa wieder von Microsoft vertrieben. **+++ Und noch eine Sony-Umsetzung:** Die Militärstrategie "Full Spectrum Warrior" erscheint im 1. Quartal 2005 auch für die PS2.

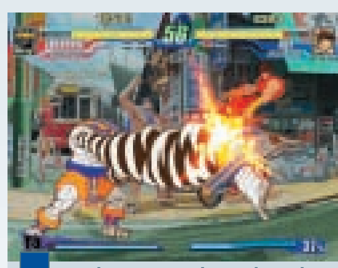
Capcom Fighting Jam



PS2 Der einzige echte Neuzugang Ingrid (links) muss sich nicht vor der Konkurrenz verstecken. Überhaupt prügeln beide Geschlechter gleich rabiat (rechts).

Statt beim jüngsten 2D-Recycling nur Klopperhelden einer Spieleserie zu vereinen, packt Capcom beim "Fighting Jam" eine ungewöhnliche Mischung zusammen. Neben dem Neuzugang Ingrid verhauen sich je vier Vertreter aus den folgenden fünf Bitmap-Beat'em-Ups: Die "Street Fighter"-Teile "2", "3" und "Alpha", dazu die mystische Fraktion der "Darkstalkers" sowie Dinos und andere Urviecher aus dem obskuren "Red Earth". Alle Athleten behalten ihre spieleignenen Besonderheiten, ansonsten geht's ab wie gehabt: Je nach Alter der Quelle sind die Sprites mehr oder weniger grobpixelig, mittels Sechs-Button-Steuerung wird aber kompetent geprügelt – dank Budgetpreis (und Onlinespiel bei der Xbox) werden Fans demnächst solide bedient.





PS2 An schrägen Prügeltypen herrscht mal wieder kein Mangel.

Capcom Fighting Jam

Playstation 2 / Xbox

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	Febr. 2005 [PS2] 1.Q. 2005 [Xbox]

MANIAC-Prognose

Traditionelle 2D-Klopperei mit vielen alten Bekannten: Für neumodische Prügelfans wohl nichts, Capcom-Jünger freut's.

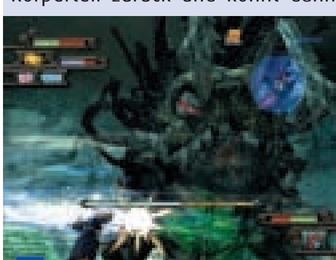
Blood Will Tell



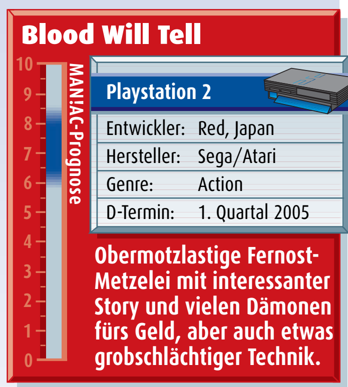


PS2 Der rotgewandete Knabe Dororo unterstützt Euch als Helfer (links). Später steuert Ihr ihn in hüpf- und rätsellastigen Levels (rechts) selber.

Basierend auf einer Story des 'Astro Boy'-Erfinders Osamu Tezuka begebt Ihr Euch in "Blood Will Tell" auf eine Reise zur Selbstfindung – und das will wortwörtlich verstanden sein. Große Teile Eures Körpers wurden in Stückchen zerlegt und an 48 Dämonen verteilt. Mit Eurem durch verschiedene Gerätschaften zusammengeflickten Restleib macht Ihr Euch auf, wieder ein Ganzes zu werden.
Mittels Klingen und Schusswaffen erledigt Ihr in sieben Gebieten kleines Höllenvolk, um an die dutzenden großen Brocken hinzukommen. Besiegt Ihr einen davon, erringt Ihr ein Körperteil zurück und könnt dann mehr leisten: Mit Stimmbändern kehrt die Sprache wieder (wichtig zum Kommandieren Eures jungen Helfers Dororo), durch das Auge wird das Bild farbig, mit einem frischen Bein rennt Ihr besser.
Wenn mal nicht rohe Gewalt alle Probleme löst, rückt Dororo in den Mittelpunkt: Das Helferlein ist zwar nicht sehr robust, aber für Abschnitte mit vielen Sprung- und Rästeleinlagen ideal. Technisch wird die Kämpferei solide, aber unspektakulär inszeniert, für Fans der fernöstlichen Thematik ist's aber auf jeden Fall interessant.



PS2 Die fast 50 Bosse kommen in allen Größen un Formen daher.



Blood Will Tell

Playstation 2

Entwickler:	Red, Japan
Hersteller:	Sega/Atari
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2005

MANIAC-Prognose

Obermotzlastige Fernost-Metzelei mit interessanter Story und vielen Dämonen fürs Geld, aber auch etwas grobschlächtiger Technik.

PSP in Japan: Starttermin und finale Details gelüftet

Offiziell: Nach großer Präsentation auf der Tokyo Game Show (siehe Ausgabe 12/04) startet Sonys Handheld-Hoffnung allen Unkenrufen zum Trotz doch noch dieses Jahr in Japan. Am 12. Dezember ist es soweit: Dann können Fernost-Zocker das edle Stück für 19.800 Yen (umgerechnet 145 Euro) erwerben. Dazu gesellen sich bis Jahresende 21 Spiele. Das normale Set besteht aus PSP, Battery Pack und Stromadapter. Daneben erscheint ein 'Value'-Pack, in dem zusätzlich ein Memory Stick (32 MB), weiße Kopfhörer samt Fernbedienung und eine Schutzhülle mit Trageschlaufe enthalten sind. Zur Erstauslieferung stehen 200.000 PSPs in den Läden – bis Jahresende sollen es 500.000 Stück werden. Der überraschend niedrige Preis kam durch eine interne Sony-Umfrage zustande. Zum Frühjahrs-Release hierzulande kann dieser Preis allerdings schon wegen der Besteuerung nicht gehalten werden – wir rechnen mit 200-250 Euro.

Daneben wurde das Problemkind Akku-Power nicht wirklich gelöst: Als Laufzeit für Filme und Spiele werden vier bis sechs Stunden angegeben. Playstation-Vater Ken Kutaragi verspricht aber neue Akkus für 2005. Das Hightech-Gerät besitzt neben einem optischem Laufwerk (UMD) auch Wireless-LAN und einen 11 cm großen Bildschirm.


Schick: Im 'Value'-Pack befinden sich zusätzlich Kopfhörer und Hülle.

PSP-Titel im Dezember

Titel	Hersteller
Lumines	Bandai
L. of Heroes: G. White Witch	Bandai
Vampire Chronicle: Chaos T.	Capcom
Kollon	CyberFront
NfS Underground Rivals	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour	Electronic Arts
Armored Core Formula Front	From Software
Rengoku: Tower of Purgatory	Hudson Soft
Dynasty Warriors	Koei
Mahjong	Koei
Metal Gear Acid	Konami
Mah-Jong Fight Club	Konami
AI Go	Marvelous
AI Mah-Jong	Marvelous
AI Shogi	Marvelous
Kotoba no Puzzle Mo. Da.	Namco
Ridge Racers	Namco
Puyo Pop Fever	Sega
Dokodemo Issyo	Sony
Hot Shots Golf	Sony
Puzzle Bobble Pocket	Taito

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Zweite Runde für die PS2

Das vergangene Geschäftsquartal verlief bei Sony durchweg positiv. Dagegen konnte die Computer-Division weniger auftrumpfen. Während Softwareverkäufe stabil blieben, schwächelte das Hardwaregeschäft. Der Grund: Die Kunden warteten auf die neue PS2. Hierzulande stiegen die Wochenverkäufe Anfang November um 100 Prozent.

Nicht zuletzt verdankt das Sony auch dem gleichzeitig erschienenen Mega-Seller "Grand Theft Auto: San Andreas". Weltweit konnten bisher 74 Millionen PS2 verkauft werden.

Die PSone ist aber noch ungeschlagen: Sie trägt aktuell mit satten 100,9 Millionen abgesetzten Stück den Titel 'meistverkaufte Heimkonsole überhaupt'.

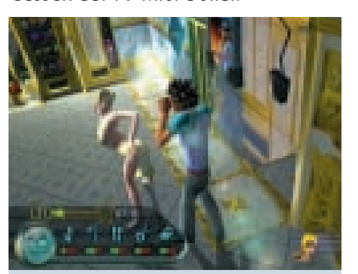
NACHSPIEL

SAUER VERDIENTER SPIELSPASS?

Ein Aufschrei hallt durch die Zockergemeinde: Eine Sondersteuer auf eh schon teure Spiele? Nein, danke! Schließlich zahlen deutsche Zocker im internationalen Vergleich bereits über die Maßen viel. Die Absicht dahinter ist jedoch verständlich: Mit den Einnahmen sollen deutsche Entwickler gefördert werden. Insbesondere hierzulande eine zu begrüßende Aktion – schließlich werden Videospiele in anderen Ländern weit besser akzeptiert und gefördert. Eine ähnliche Subventionierung geschieht schon seit Jahren bei der deutschen Filmförderung – Erfolg fraglich. Deutsche Filme konnten sich bislang nicht wirklich international etablieren. Wieso nun hier? Entwickler stecken in einer Zwickmühle: Spieleproduktionen werden immer aufwändiger und die Publisher, die Projekte finanzieren, werden immer kritischer und vorsichtiger. Deshalb ist gerade hier eine Starthilfe vonnöten, um Hits wie "Farcry" zu ermöglichen. Trotzdem könnten auch Tausende von Euros in den Sand gesetzt und Software-Schrott am laufenden Band serviert werden. So sollte eine fortlaufende Förderung nur bei entsprechendem Erfolg stattfinden. Daneben darf sich insbesondere der Handel nicht die Hände reinwaschen – schließlich krallt sich dieser einen großen Batzen eines 60 Euro teuren Spieletitels.

Electronic Arts: Der große Reibach

Das am 30. September endende Geschäftsquartal lief für Electronic Arts glänzend. Verantwortlich waren vier Toptitel, die allesamt die Millionen-Grenze knackten. Die PC-Fassung von "Die Sims 2" brachte dem Softwarehaus den erfolgreichsten Spielestart seiner Geschichte. Daneben konnten von "Madden NFL 2005" über vier Millionen Stück abgesetzt werden – das tat der College-Variante "NCAA Football" aber keinen Abbruch. Daneben konnte "Burnout 3" besonders in Europa punkten. Der Umsatz stieg damit um 35% im Vergleich zum Vorjahr auf 716 Mio. Dollar. Der Gewinn belief sich unterdessen auf 97 Mio. Dollar.


Die "Sims"-Franchise soll auch im kommenden Quartal für Erfolg sorgen.

AM RANDE

+++ THQ flirtet mit Pixar: Die Zusammenarbeit soll über vier kommende Pixar-Filme laufen, darunter "Cars". NextGen- und Nintendo-DS-Entwicklungen sind ebenso in der Mache. **+++ Activision auf Rekordkurs:** Der Hersteller glänzte mit dem besten Quartalsergebnis der Firmengeschichte. Der Umsatz von 310,6 Mio. Dollar ist insbesondere "Spider-Man 2" und "Doom 3" zu verdanken. **+++ Höhen und Tiefen von "GTA":** Nach "Halo 2" und "Doom 3" kursierte auch "GTA: San Andreas" als Raubkopie im Internet – und das eine Woche vor Release. Den Verkaufszahlen tat dies aber keinen Abbruch. Der neueste Take-2-Streich gilt bereits als größter Starterfolg der englischen Videospielbranche. **+++ "Halo"-Fieber:** Den nächsten Rekord verbucht Microsoft – über 1,5 Mio. Vorbesteller warteten gierig auf ihr "Halo 2"-Exemplar. **+++ Klage wegen Xbox-Defekt:** In Los Angeles verklagte ein Privatmann Microsoft wegen kaputter Xbox-Konsolen. Der Konzern habe wissentlich defekte DVD-Laufwerke verbaut und verkauft. **+++ Nintendo geht gegen Plagiate vor:** Der Mario-Konzern erzwang in den USA ein Verbot von Piraterie-Konsolen, die dem N64-Controller ähnelten und einfach an den Fernseher angesteckt wurden. Die nachgebaute Hardware spielt zahlreiche betagte Nintendo-Klassiker, darunter "Donkey Kong" oder "Super Mario". **+++ Microsoft mit Umsatzsteigerung:** Microsofts Spiele-Division steigerte ihren Umsatz im ersten Geschäftsquartal des aktuellen Jahres um 9% auf 632 Mio. Dollar. Der Grund: steigende Xbox-Verkäufe.

Wirbel um geplante Videospielsteuer

Der deutsche Bundesverband der Spieleentwickler GAME schlug der Bundesregierung jüngst eine neue Sonderabgabe für PC- und Videospiele vor. Diese soll der Förderung deutscher Spieleentwickler zugute kommen. Unter mehreren Möglichkeiten der Finanzierung wird auch ein Aufschlag auf jeden verkauften Titel diskutiert – von einem zweiprozentigen Obulus ist die Rede. Verbraucher sowie Einzelhandel sind aufgeschreckt. Momentan werden die Vorschläge von der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien Dr. Christina Weiss geprüft. Ähnliche Überlegungen kursieren aber auch in Frankreich und Großbritannien. In



Kanada beispielsweise wird das System schon erfolgreich angewandt. Vor etwaigen Entscheidungen sollen aber erst alle Betroffenen Gelegenheit zur Meinungsäußerung erhalten. Eine namhafte PC-Zeitschrift sowie einige Online-Magazine protestierten umgehend und riefen zur Petition auf. Auch zwei Einzelhandelsverbände sprechen sich gegen solche Abgaben aus – sie fürchten das Gegenteil: die Verarmung der Entwickler wegen ausbleibender Verkäufe. Der langwierige Entscheidungsprozess endet aber erst im nächsten Jahr.

Argonaut am Ende

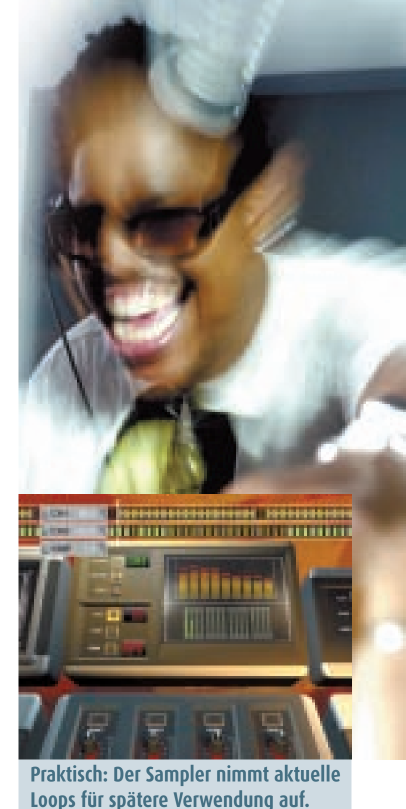
Das englische Traditions-Softwarehaus Argonaut steht am Abgrund. Der 1982 gegründete Hersteller begann zuerst mit C64-Spielen und entwickelte u.a. "Harry Potter und der Stein der Weisen", "Carve", "Malice" – nicht zuletzt auch die beiden "Starglider"-Teile sowie den 'Super FX'-Chip für das SNES, der die 3D-Grafik von "Starfox" ermöglichte. Leider konnte sich das Unternehmen zuletzt wegen ausbleibender Aufträge kaum über Wasser halten – die Hälfte der Belegschaft wurde entlassen. Auch Argonaut-Chef Jez San verließ das Unternehmen, übernahm aber zwei ('Just Add Monsters' und 'Morpheme') der vier verbliebenen Studios. Für die übrigen Divisionen werden noch Käufer gesucht. Die Fertigstellung laufender Produktionen bleibt fraglich.


Damals zukunftsweisend: "Starfox" auf dem SNES mit Argonauts 'Super FX'-Chip.

Playstation-DJ: "DJ: Decks & FX"


Der Altar der DJs: Nur der richtige Mix beider Plattenteller bringt's!

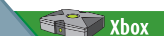
In Sonys PS2-Turntable-Simulation "DJ: Decks & FX" können sich Hobby-DJs so richtig austoben. Das Training macht Euch zunächst mit Plattendecks, Mischpult, Crossfader, Sampler, Effekten und Loops vertraut. Im Party-Modus hilft Euch ein Auto-DJ, der Platten am Ende wieder neu startet – im Profi-Modus fällt dieser weg. Mit genug Übung wagt Ihr Euch schließlich ins Studio, um Euren Traum-Mix aufzunehmen. Nach kurzer Einarbeitung in die Gerätschaften können auch Unbegabte sehr schöne Mixes auf den Plattenteller zaubern – Profis freuen sich über Headset-Unterstützung, um in kommende Samples reinzuhören. Der Musikstil bleibt Geschmackssache: Die zahlreichen House-Beats kommen u.a. von Lexy & K-Paul, Loco Dice, Timo Maas und Westbam. Eigene Samples können leider nicht importiert werden. Auch negativ: Während der Sucherei in der Plattensammlung wird der entsprechende Plattenspieler gestoppt.


Praktisch: Der Sampler nimmt aktuelle Loops für spätere Verwendung auf.

DJ: Decks & FX House Edition

Playstation 2
Grafik -- %
Sound -- %
keine Spielspaß-Wertung möglich

Unterhaltsame DJ-Simulation mit komplettem Equipment, aber vorgegebenen Samples.





OVERSEAS

Dead or Alive Ultimate


XB Die zahllosen Bonus-Outfits können diesmal auch Nicht-Profis mit genügend Geduld erspielen – so hat jedes Mädel u.a. "DOAX"-Bikinis im Kleiderschrank.


XB Im Schnee tollt sich's besonders fein. Natürlich hinterlassen die rabiaten Aktionen auch sichtbare Spuren in der weißen Pracht.

Die Xbox tut sich in Japan zwar weiterhin schwer, doch Tecmo bleibt ihr treu: Entsprechend entwickelte Team-Ninja-Guru Tobonobu Itagaki die ambitionierte "Dead or Alive Ultimate"-Sammlung auf der Microsoft-Konsole. Zwar tummelt sich auch das erste "DOA" in der Packung (siehe Kasten), Hauptkaufgrund und Blickfang ist derweil das kräftig aufgemotzte "Dead or Alive 2".

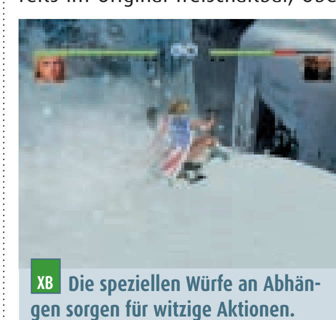
Das spielerische Grundgerüst blieb nahezu unverändert: Wie gehabt dient je ein Knopf für Schläge und Tritte, mit einem dritten sorgt Ihr für Deckung bzw. die Einleitung von Kontern. Letztere fallen im Vergleich zum dritten "DOA"-Teil schwieriger aus, denn im Gegensatz zu hohen und tiefen Attacken müsst Ihr bei mittleren Aktionen drauf achten, ob der Gegner mit Hand oder Fuß agiert – je nachdem wird eine andere Abwehraktion fällig. Das klappt also nicht mehr so leicht, hat aber auch etwas Gutes: Nach wie vor neigen Konterangriffe dazu, arg viel Schaden anzurichten.

Ansonsten setzt Ihr Euch mit cool inszenierten Würfen zu oder nutzt Eigenheiten des Terrains: Fast jeder Kampfplatz bietet Möglichkeiten, den Gegner in einen Abgrund zu stoßen oder z.B. gegen stromleitende Wände zu schleudern. Neue Landschaftselemente sind dagegen steile Gefälle, an denen Wurfangriffe für spezielle Aktionen sorgen.

Neben den zwölf regulären "DOA 2"-Kämpfern gesellen sich drei versteckte Charaktere dazu: Bayman war bereits im Original freischaltbar, Ober-

XB Heißes Duell im warmen Sand: Das Strandszenario entstammt wie manch andere Arena dem dritten Teil.


XB Fieser Trick: Wer die nette Hitomi aus "DOA 3" erspielen will, braucht einen Spielstand davon oder von "DOAX".


XB Die speziellen Würfe an Abhängen sorgen für witzige Aktionen.





XB Tag-Team-Matches dürfen nicht fehlen: Wählt Ihr den richtigen Partner, werden die Combo-Würfe besonders cool.

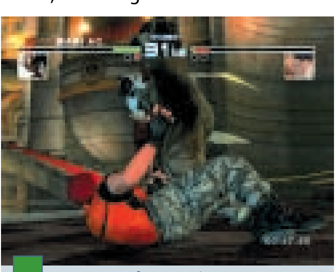


XB Auf dem Dach wird's gefährlich: Beim überarbeiteten "DOA 2" gibt's nun nicht mehr nur eine, sondern gleich drei Möglichkeiten, den Gegner unsanft durch eine Wand bzw. hinab auf die Straße zu befördern.

motz Tengu ist nun erstmals spielbar. Aus Teil 3 schließlich stieß die schnuckelige Hitomi dazu. Kostümfetischisten werden diesmal besonders gewürdigt, denn je nach Charakter sind bis zu 20 Outfits inklusive knapper Bikinis zu ergattern.

Technik, die begeistert

Grafisch spielt "Ultimate" auf der Xbox ganz vorne mit: Die Kämpfer entsprechen etwa dem "DOA 3"-Niveau, den luxuriösen Umgebungen wurden aber noch zahlreiche Details spendiert. Die über 20 Arenen stammen großteils aus dem Original, ein paar wurden aus dem dritten Teil übernommen oder komplett neu entwickelt. So sieht z.B. das bekannte Aquarium noch viel lebensechter aus, während der Kampf im herbstlichen Wald nun auf einer Hängebrücke beginnt. Prügelt Ihr Euch auf der Safari, stehen gar Elefanten am Rand und geraten in Rage, wenn ein Kämpfer gegen sie prallt.



XB Bonusprügler: Marine Bayman und Dämon Tengu schaltet Ihr erst frei.

Wer sich in den zahlreichen Solo-Varianten wie Zeitattacke, Survival oder dem Story-Modus ausgetobt hat und nicht immer nur den heimischen Freundeskreis vermöbeln will, der greift zur wohl spannendsten Neuerung – den Online-Matches.

Globales Prügeln

Auch wenn "Mortal Kombat: Deception" knapp vorher dran war, nutzt "DOA Ultimate" die Online-Möglichkeiten deutlich besser. Der große Clou ist die Funktionsweise der Lobby: Dort versammeln sich bis zu acht Leute zu einer Session – während sich dann zwei bzw. bei Tag-Matches vier Teilnehmer im Ring Backpfeifen verpassen, können die anderen als Zuschauer das Geschehen in Echtzeit miterleben und Anfeuerungen beisteuern. Für Laune sorgen dazu Spielmodi wie 'Sieger bleibt', bei dem der Triumphator nacheinander gegen die Herausforderer aus der Lobby antritt. Im Praxistest blieb "DOA Ultimate" trotz gelegentlicher Lag-Macken gut spielbar, für zünftige Prügelsitzungen dürften aber regionale Kontrahenten sinnvoll sein. Auf die wird man allerdings wohl bis zum PAL-Start im 1. Quartal 2005 warten müssen, denn im Gegensatz zu Microsoft verzichtete Tecmo leider nicht auf einen Norm-Sperrcode.

Egal ob online oder offline, "Dead or Alive Ultimate" setzt sich klar an die Spitze der Xbox-Beat'em-Ups und muss auch konsolenübergreifend höchstens der "Virtua Fighter"-Serie Tribut zollen. Selbst wer den dritten Teil bereits im Regal stehen hat, dürfte nicht zuletzt wegen der optischen Opulenz kaum daran vorbei kommen. *us*

▪ ▪ ▪ Als die Mädels prügeln lernten ▪ ▪ ▪

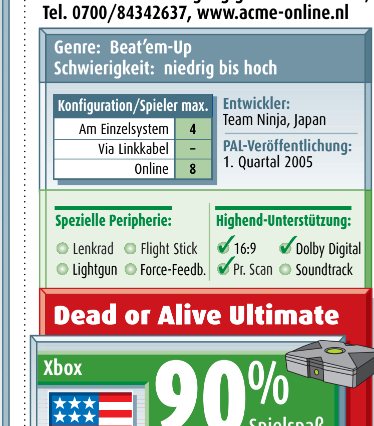
Neben zukunftsweisender Beat'em-Up-Technik findet sich auch Retro-Inhalt im Paket

Um alle drei "Dead or Alive"-Episoden auf einer einzigen Konsole zu vereinen, packte Team-Ninja-Mastermind Tobonobu Itagaki auch noch eine Portierung des ersten Teils mit ins "Ultimate"-Paket. Das Ur-"Dead or Alive" erschien 1996 als Spielhallenautomat und fand später seinen Weg auf Saturn und PSone, letztere Fassung wurde auch in PAL-Gefilden veröffentlicht. Im Gegensatz zur zweiten Folge wurde die Technik weitgehend im Ursprungszustand belassen: Zwar sorgt etwas Feinpolitur dafür, dass die Texturen sauberer und die Bildrate stabiler geraten, aber ansonsten blieb das Aussehen gleich. Entsprechend dürfte sich der Reiz von "Dead or Alive" trotz ebenfalls möglicher Online-Matches weitgehend auf das Erkunden der historischen Fakten beschränken: So trat Tina Armstrong hier noch mit braunen Haaren an, dazu bestanden die Kampfarenen aus ebenen Flächen mit elektrisch geladenen Bodenplatten als äußerer Absperrung. Viele der noch in den Nachfolgern möglichen Moves findet Ihr im Erstling ebenfalls. Außerdem feierte der damals berüchtigte 'Breast Bounce' seine Prügelspielpremiere in noch recht unrealistischer Form, war aber dafür im Optionsmenü gleich komplett abstellbar.





Testmuster zur Verfügung gestellt von ACME, Tel. 0700/84342637, www.acme-online.nl



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	8

Entwickler: Team Ninja, Japan
PAL-Veröffentlichung: 1. Quartal 2005

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

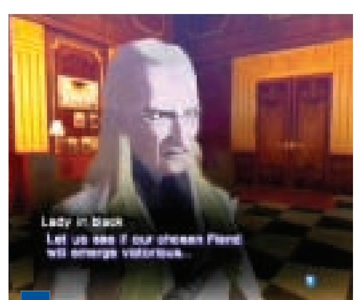
Dead or Alive Ultimate

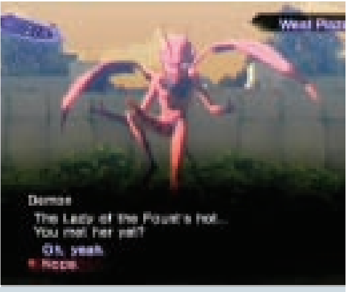
Xbox 90% Spielspaß

Edles Beat'em-Up, das mit überragender Grafik, flottem Kampfsystem und Online-Modus protzt.

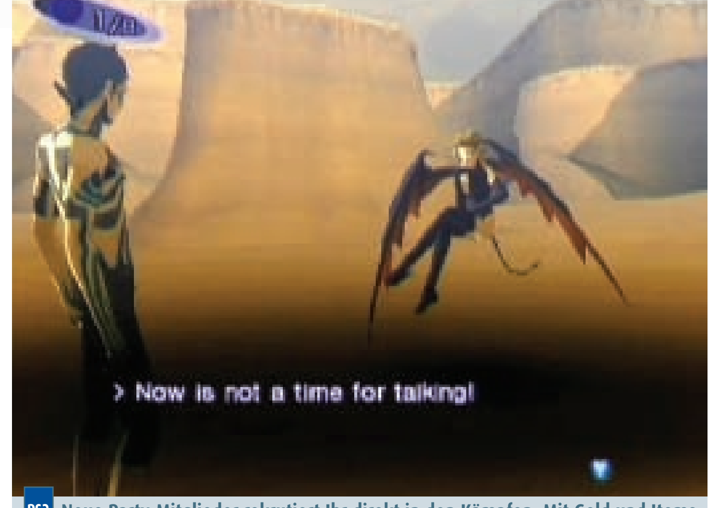


Shin Megami Tensei Nocturne





PS2 Der alte Herr links und seine Krankenschwester haben großen Einfluss auf Euer Abenteuer, der notgeile Imp rechts dagegen nur Unterhaltungswert.



PS2 Neue Party-Mitglieder rekrutiert Ihr direkt in den Kämpfen. Mit Geld und Items lassen sich die Gegner auf Eure Seite locken. Klappt aber leider nicht immer.

Stellt Euch vor, die Welt geht unter und Ihr seid dabei. Stellt Euch vor, Ihr werdet von einer mysteriösen Frau ausgewählt, die Katastrophe zu überleben und eine neue Ordnung aufzubauen. Stellt Euch vor, Ihr mutiert zum Dämon und besitzt auf einmal übernatürliche Kräfte. Gleich drei makabre Wünsche auf einmal, die in diesem etwas anderen Rollenspiel Wirklichkeit werden.

Die "Shin Megami Tensei"-Serie blickt auf eine ähnlich ruhmreiche Vergangenheit zurück wie "Final Fantasy" oder "Dragon Quest". Seit 1987 erschienen insgesamt acht Episoden auf allen möglichen Konsolen, dazu kommen zahlreiche Spin-Offs wie "Last Bible". Mit Ausnahme der "Persona"-Serie schaffte aber kein einziger "Megaten"-Titel den Sprung in den Westen. Bis jetzt. Denn Atlus scheint sich ein Herz gefasst zu haben und bringt nicht nur "Nocturne", sondern demnächst auch "SMT: Digital Devil Saga" (siehe Kasten) für die PS2. Fans ausgefallener RPG-Kost werden's ihnen danken, konservative



PS2 Die Dämonen-Genesis hat dem guten alten Tokio ganz schön zugesetzt. In den verschiedenen Stadtteilen plaudert Ihr mit den neuen Bewohnern.

Fantasy-Spieler müssen sich allerdings ganz schön umgewöhnen, denn "Nocturne" macht Schluss mit zuckersüßen Bonbon-Welten, edlen Rittern und dem typischen Drachen-Elfen-Orks-Einerlei.

Hausnummer 666

Stattdessen erwartet Euch ein abgefahrener Endzeit-Okkult-Anime, komplett mit verflochtener Story und massenweise Dämonen in jeder erdenklichen Form – vom bepelzten Rüsselwesen bis zum knapp bekleideten Sukkubus. Doch fangen wir vorne an: An einem ganz normalen Tag spaziert Euer digitales Alter Ego in bester Schuljungen-Manier durch Tokio. Eigentlich wolltet Ihr nur ein paar Freunde treffen, doch es kommt alles ganz anders. Eine mysteriöse Frau erklärt Euch auf dem Dach eines Krankenhauses zum Auserwählten, danach wird die Welt einmal durch den apokalyptischen Fleischwolf gedreht. Im Keller wacht Ihr auf und dürft fortan als Dämon unter Artgenossen wandern und dem Rätsel um Eure Bestimmung nachgehen. Dabei durchstreift Ihr nicht nur das heruntergekommene Tokio mit seinen Hinterhöfen, Hochhäusern und Abwasserkanälen, sondern auch eine mystische Parallelwelt. Im Lauf des Spiels werdet Ihr nicht nur immer stärker, sondern müsst Euch auch entscheiden, mit welchen Mächten Ihr zusammenarbeiten wollt. Aber Vorsicht, sonst paktiert Ihr am Ende gar mit dem Teufel persönlich...

Dämonen-Tango

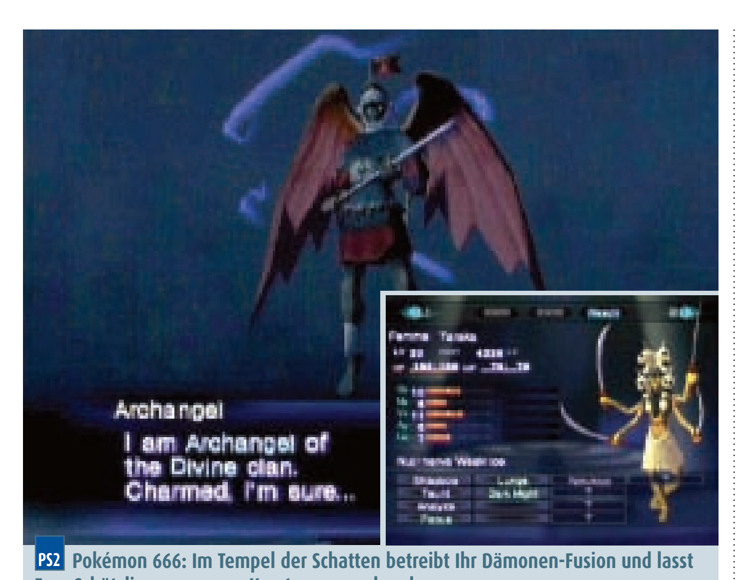
Bis es allerdings soweit ist, müsst Ihr zahllose, grafisch leider oft ziemlich

Digital Devil Saga: Avatar Tuner

Nachschub für "Nocturne"-Fans



Wem "Nocturne" nicht reicht, der freut sich auf nächsten Frühling. Dann bringt Atlus nämlich einen weiteren "Megaten"-Titel in die USA. Vor düsterer Endzeit-Kulisse lenkt Ihr die Geschicke des jungen Serf und seiner Bande, die das Leben im 'Junkyard' satt haben und stattdessen ins paradiesische 'Nirvana' übersiedeln wollen. Auf dem Weg dahin besteht Ihr die typischen Rundenkämpfe und nutzt dabei die besonderen Fähigkeiten Eurer Truppe, deren Mitglieder nicht nur in menschlicher, sondern auch dämonischer Form auftreten können. Grafisch bleibt man bei Atlus dem Cel-Shading Stil von "Nocturne" treu.



PS2 Pokémon 666: Im Tempel der Schatten betreibt Ihr Dämonen-Fusion und lasst Eure Schützlinge zu neuen Kreaturen verschmelzen.



PS2 Die Zufallsgegner können ganz schön zulangen. Wer die falschen Dämonen in der Party hat, bekommt oft eine schmerzhafte Lektion erteilt.

langweilige Korridore durchwandern und Euch unzähligen Zufallskämpfen stellen. Die gehen allerdings angenehm flott von der Hand. Das liegt nicht nur am Verzicht auf unnötig opulente Angriffs-Animationen, sondern auch an dem praktischen Auto-Combat-Modus, der sich vor allem für schlappe Feinde eignet. Aber Vorsicht, denn schlapp ist kaum einer der Megaten-Gegner. Und das ist auch gut so, denn schließlich rekrutiert Ihr Eure Party-Mitglieder ebenfalls aus deren Reihen. Per einfachem 'Talk'-Befehl schlagt Ihr dem Gegner eine Zusammenarbeit vor. Jetzt nur noch mit ein paar Geschenken nachgeholfen, und aus Feind wird Freund.
So stellt Ihr eine schlagkräftige Party aus den unterschiedlichsten Wesen zusammen. Geister, Schleimklumpen, Feen, Engel und vielarmige Monster schließen sich Euch an und helfen mit ihren ganz eigenen Spezialfähigkeiten. Doch damit nicht genug! Im Tempel der Schatten werdet Ihr zu Doktor Frankenstein und lasst Eure Schützlinge zu neuen Wesen verschmelzen. So schafft Ihr die ideale Kampftruppe, die mit den schlimmsten Ausgeburten der Hölle fertig wird.

Teuflisch

Einzig der Held bleibt immer gleich, lernt aber durch das Verschlingen so genannter Magatamas neue Tricks. Nach kurzer Zeit beschwört Ihr Feuerwände aus dem Nichts oder lasst Bösewichte einfach verschwinden.
Das Kampfsystem belohnt solch vielfältiges Training. Denn jede Figur im Spiel ist gegenüber bestimmten Attacken mehr oder weniger empfindlich. Die eine ignoriert den Blitzschlag aus den Fingern Eurer Zauberin, die andere zerfällt sofort zu Staub. Wer seine Party gut zusammenstellt und Schwächen gezielt ausnutzt, kann lange Angriffs-Kombinationen ausführen, ohne den Gegner zum Zug kommen zu lassen. Aber Vorsicht, das funktioniert auch umgekehrt. Leider wisst Ihr nie vorher, wer gegen was allergisch ist, aber zum Glück könnt Ihr auch im Kampf Eure Party umstellen.


PS2 Gastauftritt: Capcoms Dante schlägt sich später auf Eure Seite...

Wie verhext!

Technisch gibt sich "Nocturne" durchwachsen. Mal ertragt Ihr nerviges Gedudel aus den Boxen, mal passen die Klänge perfekt zur düsteren Atmosphäre. Optisch ist der Titel zwar nicht opulent, hat aber dafür einen durchgängig eigenen Stil, der sich besonders bei den Figuren zeigt und sicher – wie fast alles an "Nocturne" – Geschmackssache ist. Wer sich in die Dämonenwelt traut, wird es aber nicht bereuen. *dm*



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Atlus, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Shin Megami Tensei Nocturne
Playstation 2
80% Spielspaß
Abgefahrenes Okkult-Rollenspiel mit flotten Kämpfen und spaßiger Dämonen-Aufzucht.

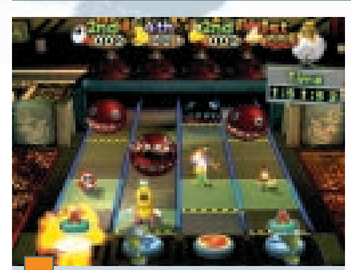


PS2 Ein kritischer Treffer hilft Euch im Kampf, denn wer besonders viel Schaden macht, darf nochmals zuhauen.



PS2 Zwei Charaktere sind immun gegen diesen Angriff – der Gegner verliert seine Aktionen und Ihr schlagt zurück!

Mario Power Tennis



NGC Im halben Dutzend Minispiele tretet Ihr mal mit-, mal gegeneinander an.



NGC Beim 'Ring Shot' solltet Ihr präzise Schüsse gut beherrschen.



NGC Auf den Gimmick-Plätzen müsst Ihr so manche Störung verkraften: Bei Luigis Spielfeld piesacken Euch z.B. lästige Geister, die Bananenschalen auslegen.

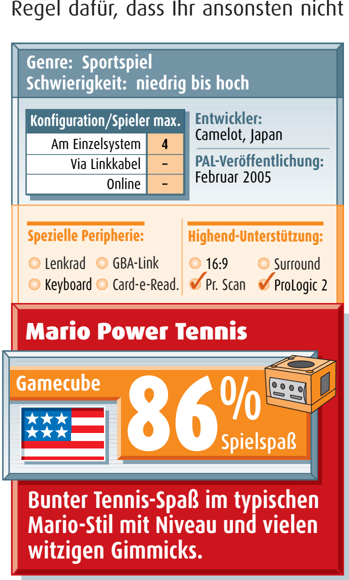
Rund vier Jahre nach dem N64-Vorgänger greift Nintendos Maskottchen in "Mario Power Tennis" wiederum Schläger. Gespielt wird vor allem mit zwei Knöpfen: Der A-Button sorgt für Topspin-Schläge, mittels B serviert Ihr einen Slice. Drückt Ihr zweimal hintereinander, wird der Schwung stärker, durch Knopf-Combos erzeugt Ihr Lobs und Stoppbälle – nach etwas Übungszeit klappt's ganz gut so. Soll's schließlich ein Schmetterschlag werden, bedient Ihr beide Buttons gleichzeitig.
Neu und namensgebend sind die wuchtigen 'Power Shots': Im Laufe eines Ballwechsels fängt Euer Schläger an zu leuchten und gibt damit das Signal, dass Ihr die charakterspezifischen Superaktionen einsetzen könnt. Jeder Spieler beherrscht spezielle offensive und defensive Schlagvarianten. Letztere sorgen in der Regel dafür, dass Ihr ansonsten nicht mehr erreichbare Bälle doch noch erwischt. Mittels der anderen haut Ihr dem Kontrahenten Angriffe um die Ohren, die z.B. besonders stark sind oder schwer ausrechenbare Flugkurven ausführen.

Der Platz macht mit

Diese Neuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, sorgt aber für eine gehörige Dynamik in den Matches. Noch wilder wird's nur, wenn Ihr auf einem der sechs frischen 'Gimmick'-Plätze antretet: Im Gegensatz zu normalen Feldern müsst Ihr hier auch noch mit den Tücken der Umwelt kämpfen, wenn z.B. im Dschungel Krokodile zubeißen und Euch verlangsamen, Bowsers Schloss-Court ständig kippt oder Euch in Warios Fabrik Laufbänder ständig durch die Gegend rollen. Einen richtigen Karriere-Modus gibt's wie schon beim Gamecube-Golf nicht, neben Einzelmatches (inklusive ungewöhnlicher Match-Varianten) und Turnieren, bei denen Ihr neben den 14 anfänglichen Spielern neue Charaktere und Plätze freischaltet, locken ein halbes Dutzend kurzweiliger Mini-Geschicklichkeitstests. Solisten werden erst relativ spät richtig gefordert, deshalb empfiehlt sich auf Dauer das Spiel mit Freunden: Im zünftigen Doppel entfaltet "Mario Power Tennis" seinen ganzen Reiz und lässt so richtig Stimmung aufkommen.

Technisch gibt's wie erwartet nichts zu meckern, die typische Soundkulisse und das primärfarbenlastige Design werden durch witzige Platzoptiken, effektvoll in Szene gesetzte Spezialschläge und tadellos animierte Charaktere unterstützt. Fazit: "Mario Power Tennis" erweist sich als würdiger Nachfolger des N64-Klassikers, der zwar noch eine Spur mehr bieten könnte, aber auch so den Kauf wert ist. *us*

Testmuster zur Verfügung gestellt von ACME, Tel. 0700/84342637, www.acme-online.nl



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

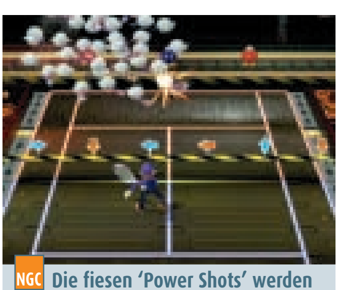
Entwickler: Camelot, Japan
PAL-Veröffentlichung: Februar 2005

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ Pr. Scan, ✓ ProLogic 2

Mario Power Tennis
Gamecube 86% Spielspaß

Bunter Tennis-Spaß im typischen Mario-Stil mit Niveau und vielen witzigen Gimmicks.





NGC Die fiesen 'Power Shots' werden meist effektgespickt illustriert.



NGC Am meisten Spaß macht's natürlich zu viert: Im Doppel könnt Ihr dank der unterschiedlichen Fähigkeiten jedes Spielers Teamkombinationen aller Art bilden.

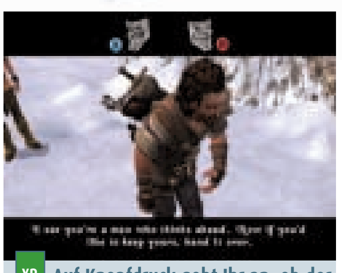


The Bard's Tale

XB Zwischen den Orten weicht Ihr auf einer Mini-Landkarte Feinden aus.



PS2 Die Gesangseinlagen locken mit animierten Texten zum Mitgrölen.

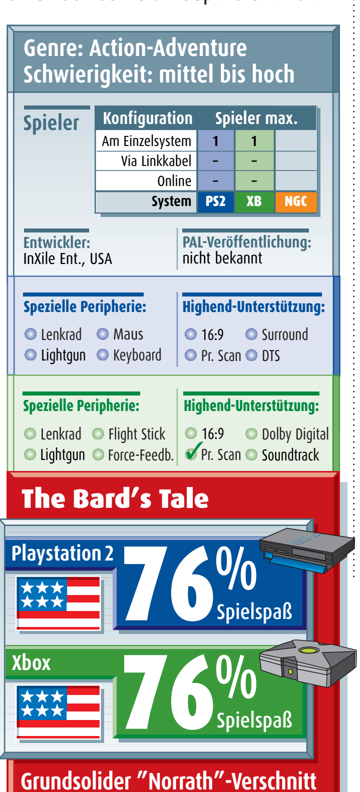


XB Auf Knopfdruck gebt Ihr an, ob der Barde nett oder sarkastisch parliert.



XB Trotz einfacher Steuerung ist wildes Losmetzeln nicht sinnvoll: Häufiges Parieren oder Fernangriffe mittels Bogen wirken manchmal wahre Wunder.

Ursprünglich sollte Acclaim "The Bard's Tale" in Europa vertreiben, doch nach der Pleite aller nicht-deutschen Niederlassungen wird's damit nichts mehr. In den USA erschien der Titel jetzt über Vivendi – eine naheliegende Übernahme der PAL-Rechte ist aber nicht geplant.
So hilft derzeit nur der Griff zum Import: Wer sich aber ein klassisches Rollenspiel im Stil der legendären C64-Trilogie erwartet, sitzt einem Irrtum auf. Zwar steckt mit Brian Fargo einer der damals Hauptverantwortlichen hinter der Neuauflage, doch der jetzige Barde agiert in einem anderen Genre. Statt Rundenkämpfe anzugehen, schlagt Ihr Euch durch einen waschechten Vertreter der "Champions of Norrath"-Zunft. Sogar grafisch sind deutliche Ähnlichkeiten zu sehen, diente doch die Technologie der "Norrath"-Schöpfer Snowblind als lizenziertes Grundgerüst. Entsprechend bekommt Ihr hübsch anzusehende, aber unspektakuläre Umgebungen und gut animierte Charaktere präsentiert.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

Entwickler: InXile Ent., USA
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

The Bard's Tale

Playstation 2: 76% Spielspaß

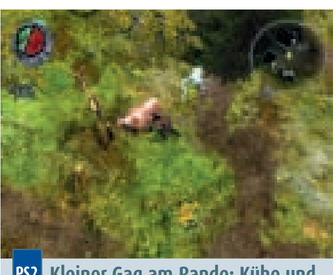
Xbox: 76% Spielspaß

Grundsolider "Norrath"-Verschnitt für Solisten, der durch die launige Präsentation kräftig punktet.

Musik mit Macht

Im Gegensatz zu den Genrekollegen ist "The Bard's Tale" als striktes Solospiel ausgelegt: Ihr steuert den Titelhelden aus der Vogelperspektive und kämpft gegen allerlei unfreundliches Getier und Monsterhorden. Ganz ohne Hilfe müsst Ihr nicht auskommen, denn mit seiner Laute beschwört der Barde magische Gehilfen: Egal ob Leibwächter, alte Heilerin oder bissige Ratte, für jede Situation steht die passende Unterstützung parat. Allerdings müsst Ihr die meisten erst im Lauf des Abenteuers finden, außerdem könnt Ihr nicht selbst zur Waffe greifen, solange Ihr in die Saiten langt. Ansonsten wurde die Handhabung auf das Nötigste reduziert und auf Dinge wie Inventory oder fummeliges Aufrüsten verzichtet: Findet Ihr z.B. bessere Waffen und Kleidung, zieht sie der Barde automatisch an.
Während das grundsolide, aber wenig innovative Kampfgeschehen niemanden vom Hocker reißt, sorgt die ausgesprochen spaßige Aufmachung für den nötigen Anreiz. Die Rahmenhandlung nimmt gezielt Genreklischees auf den Arm, was schon mit dem Titelhelden anfängt: Der überaus launig synchronisierte Barde (siehe Kasten) entspricht so gar nicht dem Bild eines strahlenden Sympathiebolzens und legt sich schon mal mit dem genervten unsichtbaren Erzähler an. Auch die anderen Charaktere verbreiten viel Humor, zudem sorgen schräge musikalische Einlagen für Lacher.
Wer auf eine solche Prise Schabernack abfährt, der wird von "The Bard's Tale" prima unterhalten. Sucht Ihr dagegen ein geradliniges Fantasy-Abenteuer, gibt es nicht zuletzt mangels Mehrspieler-Option lohnendere Alternativen. *us*

Testmuster zur Verfügung gestellt von ACME, Tel. 0700/84342637, www.acme-online.nl

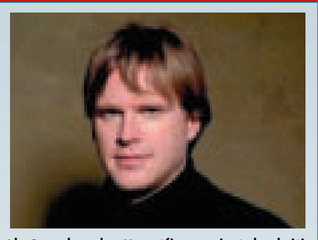


PS2 Kleiner Gag am Rande: Kühe und Stiere kippt Ihr kurzerhand um.

XB Lauten-Einsatz mitten im Kampf ist oft riskant für die Gesundheit.

Die Stimme des Barden

InXile sorgt für eine hochkarätige Synchro



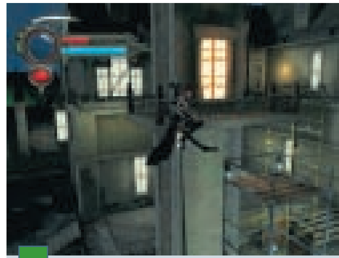
Als Sprecher der Hauptfigur agiert der britische Charaktermime Cary Elwes: "Akte X"-Fans kennen ihn als pingeligen FBI-Mann Brad Follmer aus der neunten und letzten Staffel. Ältere Semester erinnern sich an seine Hauptrollen in zwei zu "Bard's Tale" themenverwandten Kinofilmen: Sowohl als Robin Hood in der Mel-Brooks-Parodie "Helden in Strumpfhosen" (1993) als auch als der grausame Pirat Roberts in der großartigen Märchen-Komödie "Die Braut des Prinzen" (1989) bewies der Star, dass er sich auf humorvollem Fantasy-Terrain zu Hause fühlt. Das merkt man seiner Darbietung im Spiel auch an, selten kam der rauhe Charme eines unfreiwilligen Rüpel-Helden so gut rüber wie bei "The Bard's Tale".

BloodRayne 2

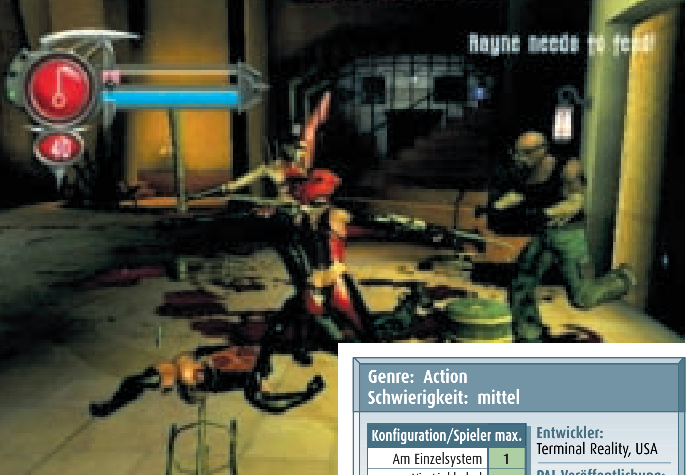
Die rothaarige und wohlproportionierte Halb-Vampirin Rayne ist berüchtigt: Ihr Debüt vor knapp zwei Jahren fand aufgrund arg expliziter Blutorgien und (dank im zweiten Weltkrieg angesiedelter Handlung) viel Nazi-Symbolik erst gar nicht den Weg zu uns, wurde aber trotzdem indiziert. Mit dem braunen Problem muss sich "BloodRayne 2" nicht herumschlagen, metzelt sich die Heldin doch jetzt durch die Gegenwart. Zahmer ist der rachsüchtige Vamp aber nicht geworden, weiter pflastern abgetrennte Körperteile und Blutfontänen ihren Weg – realistische Chancen auf eine offizielle Veröffentlichung in unseren Landen dürfte die Gewaltorgie wohl nicht haben.

Bäche aus Blut

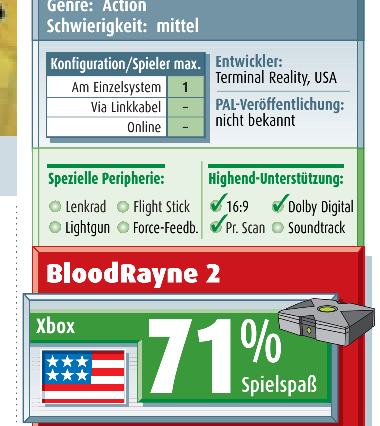
Derweil würde "BloodRayne 2" auch ohne die übertriebenen Gewaltexzesse eine gute Figur machen: Mit der Titelheldin schlagt Ihr Euch durch vorwiegend düstere Szenarien und erledigt feindliche Vampir- und Schurkenhorden mittels Eurer zwei Armklingen, Harpune oder Wumme mit Blutmunition. Werdet Ihr verletzt, tankt Ihr per Halsbiss neue Energie, mittels übernatürlicher Kräfte wie Kampfrausch, zweitem Blick und Zeitverlangsamung setzt Ihr der bösen Brut noch effektiver zu. Aufgelockert wird die Dauerschnetzelei durch Akrobatik-Einlagen, die sich unverhohlen an "Prince of Persia" oder "Catwoman" orientieren: Rayne hüpft Gitter hoch, schwingt an Fahnenmasten oder krabbelt an Gittern über Abgründe. Technisch werden die schick designten Charaktere und Umgebungen ansprechend in Szene gesetzt, lediglich vertikales Bildflattern stört gelegentlich die Atmosphäre. Auch wenn das grobschlächtige Geschehen auf Dauer etwas eintönig ausfällt, gefällt "BloodRayne 2" als rabiater Action-Happen. *us*



XB Als akrobatischer Vamp kann Rayne auch auf Leitungen rutschen.



XB Schlitzen oder speisen? Langsam wird's Zeit für einen Blut-Fitnesstrank.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Terminal Reality, USA
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

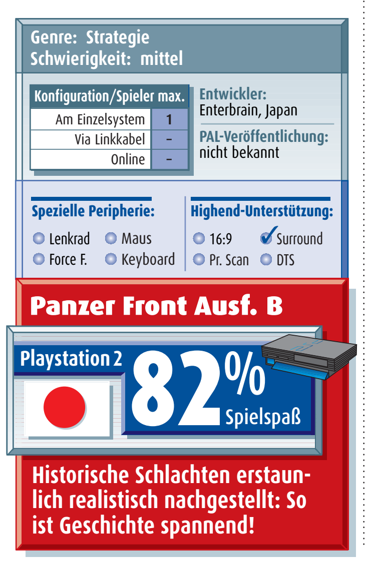
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

BloodRayne 2
Xbox **71%** Spielspaß

Kurzweilige und übertrieben blutige Action-Metzelei mit Akrobatikeinlagen: grob, aber gut.

Panzer Front Ausf. B

Nach dem prächtigen Dreamcast- und etwas kahlen PSone-Vorgängern dürft Ihr Enterbrains historische Panzer auch auf der PS2 steuern: Die aufwändige Taktik-Simulation mischt Echtzeit-Kämpfe und Sturmstrategie. Ihr rumpelt mit einem beliebigen Panzer übers Schlachtfeld und kommandiert per 3D-Karte und Taktikmenüs eine Hand voll KI-Kollegen. Dank englischer Menüführung klappt das problemlos, lediglich das knappe Briefing erscheint in japanischer Sprache. Schauplatz der "Ausführung B" sind Zweite-Weltkriegs-Gefechte in Nordafrika: Ihr beginnt mit dem Vorstoß durch die Ardennen ("Operation Sichelschnitt") und stürmt dann in Wüstenschlachten. Hier robben unzählige Infanteristen durch Schützengräben und Stacheldraht, neuerdings können sie Euch sogar mit Anti-Panzer-Waffen zu Leibe rücken. In den zerstörbaren Häusern lauern dagegen heimtückische MG-Nester. Nur wenn Ihr Eure Panzer korrekt platziert, selbst einige Abschüsse verbucht und die feindliche Panzerfront flankiert, können die nicht spielbaren Kameraden vorrücken. In der Bedrängnis ruft Ihr Bomber und Artillerie zur Hilfe: Mit den vielen Optionen und gewaltigen Schlachtfeldern lassen sich Taktik und Marschroute vielfältig variieren. Truppenstärken und Vehikel sind vorgegeben, Ihr dürft jedoch in verschiedene Fahrzeuge steigen und die Seite wechseln. Wie bei den Vorgängern ist das Drumherum spärlich, dafür überzeugen die historischen Details: Je nach Panzermodell differieren nicht nur Waffen, auch Drehwinkel des Turms, Panzerschwachstellen und Zustand der Besatzung werden simuliert. Mit der komplexen Steuerung könnt Ihr auf der Stelle wenden und sogar den Kopf aus der Luke strecken, zieht ihn aber rechtzeitig wieder ein! Schlacht-Dynamik und historischer Hintergrund machen "Panzer Front" zu einem aufregenden Taktikspiel, auf Handlung und Helden müsst Ihr jedoch verzichten. *oe*





PS2 Eure KI-Kameraden folgen Wegpunkten oder Eurem Führungspanzer.



PS2 Ab durch den Stacheldraht: Die komplexe Steuerung mit manuellem Getriebe und separat drehbarem Turm erfordert viel Übung, trainiert das Schießen bei Fahrt!

COMING NOW...

in USA

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Battle Assault 3	Bandai	Action	unwahrscheinlich
Choro Q	Atlus	Rennspiel	unwahrscheinlich
Kuon	Agetec	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Mega Man X8	Capcom	Action	sicher
NFL Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	sicher
Mech Assault 2: Lone Wolf	Microsoft	Action	sicher
Star Wars Knights o.t. Old. R. 2	LucasArts	Rollenspiel	sicher
Dragon Ball Z Budokai 2	Atari	Beat'em-Up	realistisch
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	sicher

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Chulip	Natsume	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Fullmetal Alchemist	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	sicher
Spy vs. Spy	Take 2	Action-Adventure	realistisch
Stolen	Groove Games	Action-Adventure	sicher
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	sicher
Mercenaries	LucasArts	Action	sicher
The Punisher	THQ	Action	unwahrscheinlich
Tork: Prehistoric Punk	Ubisoft	Jump'n'Run	unwahrscheinlich
Virtua Quest	Sega	Rollenspiel	realistisch

in JAPAN

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	sicher
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	sicher
Kagero 2: Dark Illusion	Tecmo	Action-Adventure	realistisch
Tales of Rebirth	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Typing of the Dead: Zombie P.	Sega	Action	unwahrscheinlich
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Geschicklichkeit	sicher

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Altered Beast	Sega	Action	realistisch
Death by Degrees	Namco	Action	sicher
Monster Hunter G	Capcom	Action-Adventure	realistisch
Radiata Stories	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Sega Ages: Dragon Force	Sega	Strategie	unwahrscheinlich
Biohazard 4	Capcom	Action-Adventure	sicher

PAL-Veröffentlichung:  sicher  realistisch   unwahrscheinlich


Auf der Suche nach
Geheimnissen stossen sie auf einen
unüberwindlichen Gegner.
HALO 2
TM
Wird die Welt für immer verändern.
XBOX
BUNGIE
XBOX LIVE
halo2.com
© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Bungie Logo, Xbox, das Xbox Logo, Xbox Live und die Xbox Live Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

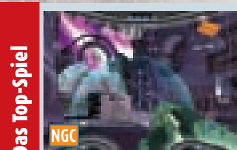




Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	08/04
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

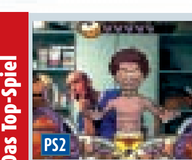
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Prince of Persia: Warrior Within	89%	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	neu
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



EyeToy: Play 2
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	neu
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	Sega Superstars	81%	12/04

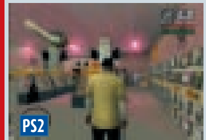
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Bomberman Generation	80%	01/03
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	neu
2	Gradius 5	87%	11/04
3	Champions of Norrath	87%	05/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

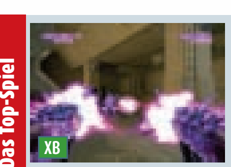
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Halo 2
Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	Killzone	88%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	neu
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Timesplitters 2	90%	11/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout 3: Takedown

Hersteller: Electronic Arts

Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

The Chronicles of Riddick: Escape...

Hersteller: Vivendi

Die Film-Versoftung liefert fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

Starfox Adventures

Hersteller: Rare/Nintendo

Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Halo 2 (neu)

Hersteller: Microsoft

Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.

Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.



Das Top-Spiel (NGC)

Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Jump'n'Run

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Twinsanity	80%	11/04
3	Kao das Känguru: Runde 2	80%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03



Das Top-Spiel (NGC)

Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Der Klempner zeigt, wie sowas klappen kann.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fable	90%	10/04
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
3	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Das Top-Spiel (NGC)

Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Strategie & Simulation

Playstation 2

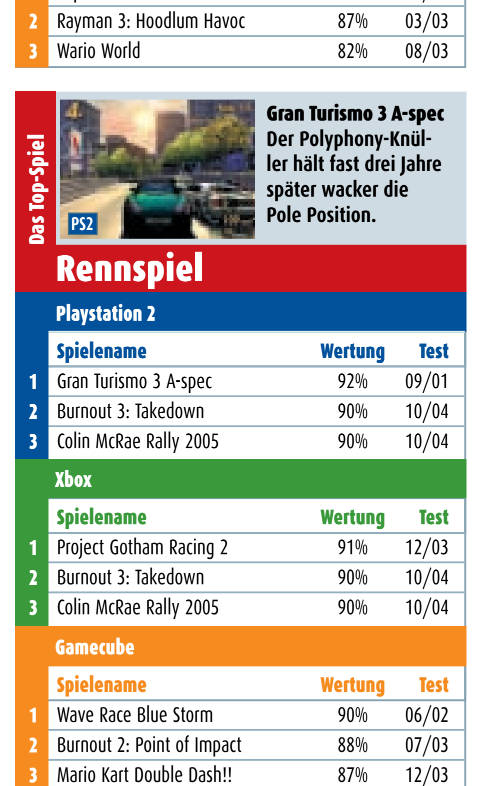
	Spielename	Wertung	Test
1	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
2	Fußball Manager 2005	86%	12/04
3	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims brechen aus	86%	01/04



Das Top-Spiel (PS2)

Gran Turismo 3 A-spec
Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Rennspiel

Playstation 2

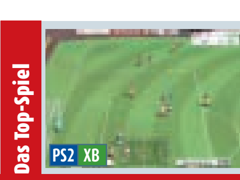
	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03



Das Top-Spiel (PS2, XB)

Pro Evolution Soccer 4
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Sportspiel

Playstation 2

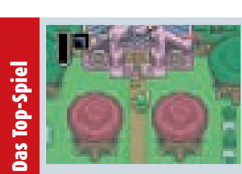
	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
3	NHL 2005	90%	11/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	neu
2	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
3	Top Spin	90%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04



Das Top-Spiel

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

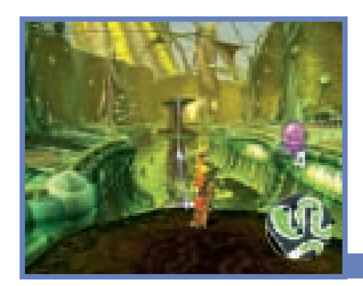
	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem	90%	08/04
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	neu
10	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
11	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
12	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	86%	10/04
13	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
14	V-Rally 3	86%	09/02
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03

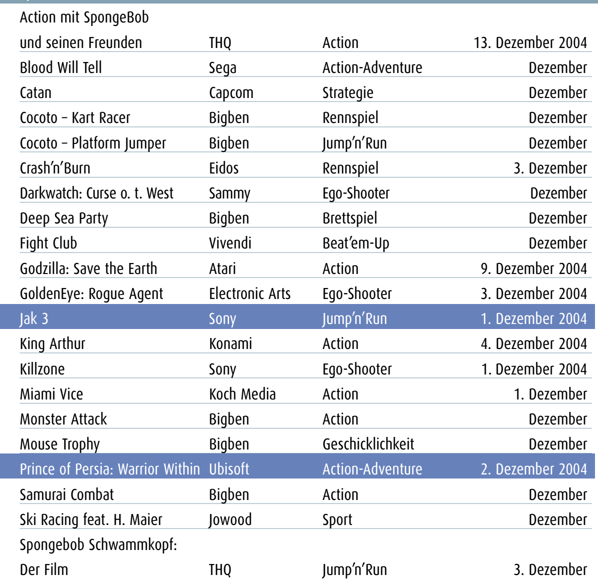


NEUERSCHEINUNGEN IM DEZEMBER

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2



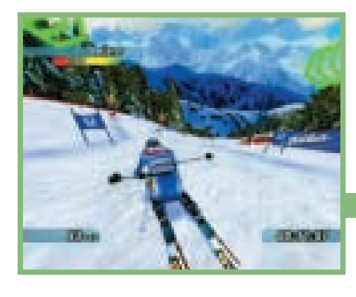


Spielename	Hersteller	Genre	Release
Action mit SpongeBob und seinen Freunden	THQ	Action	13. Dezember 2004
Blood Will Tell	Sega	Action-Adventure	Dezember
Catan	Capcom	Strategie	Dezember
Cocoto – Kart Racer	Bigben	Rennspiel	Dezember
Cocoto – Platform Jumper	Bigben	Jump'n'Run	Dezember
Crash'n'Burn	Eidos	Rennspiel	3. Dezember
Darkwatch: Curse o. t. West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember
Deep Sea Party	Bigben	Brettspiel	Dezember
Fight Club	Vivendi	Beat'em-Up	Dezember
Godzilla: Save the Earth	Atari	Action	9. Dezember 2004
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	3. Dezember 2004
Jak 3	Sony	Jump'n'Run	1. Dezember 2004
King Arthur	Konami	Action	4. Dezember 2004
Killzone	Sony	Ego-Shooter	1. Dezember 2004
Miami Vice	Koch Media	Action	1. Dezember
Monster Attack	Bigben	Action	Dezember
Mouse Trophy	Bigben	Geschicklichkeit	Dezember
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Action-Adventure	2. Dezember 2004
Samurai Combat	Bigben	Action	Dezember
Ski Racing feat. H. Maier	Jowood	Sport	Dezember
Spongebob Schwammkopf: Der Film	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember



Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Advent Rising	Majesco	Action-Adventure	Dezember
Close Combat: First to Fight	Take 2	Ego-Shooter	Dezember
Cocoto – Platform Jumper	Bigben	Jump'n'Run	Dezember
Crash'n'Burn	Eidos	Rennspiel	3. Dezember
CSI: Crime Scene Investigation	Ubisoft	Adventure	2. Dezember
Darkwatch: Curse o. t. West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember
Fight Club	Vivendi	Beat'em-Up	Dezember
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	3. Dezember 2004
King Arthur	Konami	Action	4. Dezember 2004
Miami Vice	Koch Media	Action	1. Dezember
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Action-Adventure	2. Dezember 2004
Ski Racing feat. H. Maier	Jowood	Sport	Dezember
Spongebob Schwammkopf: Der Film	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember
Vultures	CDV	Action	Dezember



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	3. Dezember 2004
King Arthur	Konami	Action	4. Dezember 2004
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Action-Adventure	2. Dezember 2004
Spongebob Schwammkopf: Der Film	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
25 to Life	Eidos	Action	2005
Ace Combat 5	Namco	Action	2005
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Atari Anthology	Atari	Geschicklichkeit	13. Januar 2005
Bard's Tale, The	n.b.	Rollenspiel	2005
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Brian Lara International Cricket	Codemasters	Sport	2. Quartal 2005
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	11. Februar 2005
Champions: Return to Arms	Ubisoft	Action	1. Quartal 2005
Cold Fear	Ubisoft	Action	März 2005
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2005
CT Special Forces 4	Flashpoint	Action	1. Quartal 2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	2005
Death by Degrees	Sony	Action	2005
Destroy All Humans!	THQ	Action	April 2005
Devil May Cry 3	Capcom	Action	März 2005
Disney's Winnie the Pooh	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	n.b.
Enthusia: Professional Racing	Konami	Rennspiel	Februar 2005
ESPN NBA 2K5	Sega	Sportspiel	4. Quartal 2005
ESPN NFL 2K5	Sega	Sportspiel	4. Quartal 2005
ESPN NHL 2K5	Sega	Sportspiel	4. Quartal 2005
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
FIFA Street	Electronic Arts	Sport	2005
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Football Generations	THQ	Sportspiel	2. Quartal 2005
God of War	Sony	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	23. Februar 2005
Haunting Ground	Sony	Action	2005
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	n.b.
Juiced	THQ	Rennspiel	2005
Killer 7	Capcom	Action	März 2005
King of Fighters: Maximum Impact	Flashpoint	Action	1. Quartal 2005
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mega Man X8	Capcom	Action	11. Februar
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar 2005
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	Januar 2005
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Movies, The	Activision	Strategie	2005
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	März 2005
Nanobreaker	Konami	Action	Februar 2005
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Neo Contra	Konami	Action	Februar 2005
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	n.b.
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Okami	Capcom	Adventure	n.b.
Operation Air Assault	THQ	Simulation	11. Februar 2005
Pariah	Flashpoint	Action	1. Quartal 2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal 2005
Project Snowblind	Eidos	Ego-Shooter	Februar 2005
Red Star, The	Acclaim	Action	n.b.
Regiment, The	Konami	Ego-Shooter	2005
Resident Evil 4	Capcom	Action	2005
Resident Evil Outbreak 2	Capcom	Action	2005
Robotech: Invasion	Take 2	Action	1. Quartal 2005

Rumble Roses	Konami	Sportspiel	Februar 2005
Runaway	Bigben	Adventure	1. Quartal 2005
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	März 2005
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	4. Februar 2005
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
SNK vs. Capcom	Flashpoint	Beat'em-Up	24. Januar 2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	Februar 2005
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März 2005
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tischtennis Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 2005
TT-Superbikes	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	2005
Wanda and Colossus	Sony	Action-Adventure	2005
Warriors, The	Take 2	Action	2005
World Racing 2	TDK	Rennspiel	2005

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	n.b.	Action	2005
25 to Life	Eidos	Action	2005
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Atari Anthology	Atari	Action	13. Januar
Bard's Tale, The	n.b.	Rollenspiel	n.b.
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Blinx 2	Microsoft	Jump'n'Run	2005
Brian Lara International Cricket	Codemasters	Sport	2. Quartal 2005
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	1. Quartal 2005
Cold Fear	Ubisoft	Action	März 2005
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal 2005
Crash'N'Burn	Eidos	Rennspiel	n.b.
CT Special Forces	Flashpoint	Action	1. Quartal 2005
Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	2005
Destroy All Humans!	THQ	Action	April 2005
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	2005
ESPN NBA 2K5	Sega	Sportspiel	4. Quartal 2005
ESPN NFL 2K5	Sega	Sportspiel	4. Quartal 2005
ESPN NHL 2K5	Sega	Sportspiel	4. Quartal 2005
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	n.b.
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
FIFA Street	Electronic Arts	Sport	2005
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	2005
Get on Da Mic	Eidos	Musikspiel	Februar 2005
Gotcha!	Take 2	Action	13. Januar 2005
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2005
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	n.b.
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	2005
Juiced	THQ	Rennspiel	2005
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	Januar 2005
King of Fighters Maximum Impact	Flashpoint	Beat'em-Up	1. Quartal 2005
Last Job, The	Acclaim	Action	n.b.
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	Januar 2005
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar 2005
Moto GP 3	THQ	Rennspiel	September 2005
Movies, The	Activision	Strategie	2005
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	März 2005
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	Ego-Shooter	2005
Painkiller	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal 2005
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	24. Januar 2005
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	2005
Punisher, The	THQ	Action	n.b.
Project Snowblind	Eidos	Ego-Shooter	Februar 2005
Red Star, The	Acclaim	Action	n.b.
Robotech: Invasion	Take 2	Action	1. Quartal 2005
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	2005
SNK vs. Capcom	Flashpoint	Beat'em-Up	24. Januar 2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März 2005
Star Wars Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	2005
Star Wars Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	Februar 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire	Action	1. Quartal 2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März 2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unreal Championship 2	Midway	Ego-Shooter	Februar 2005
World Racing 2	TDK	Rennspiel	2005
WWE Wrestlemania 21	THQ	Sportspiel	2. Quartal 2005

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Strategie	2005
Cocoto – Kart Racer	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Disney's Winnie the Pooh	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Februar 2005
FIFA Street	Electronic Arts	Sport	2005
Geist	Nintendo	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	1. Quartal 2005
Jimmy Neutron Attack of the Twonkies	THQ	Action	Februar 2005
Killer 7	Capcom	Action	März 2005
Legend of Zelda, The	Nintendo	Action-Adventure	2005
Legend of Zelda, The: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure	7. Januar 2005
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	18. März 2005
Mario Power Tennis	Nintendo	Sportspiel	25. Februar 2005
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	März 2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März 2005
Star Fox	Nintendo	Action	1. Quartal 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März 2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	März 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	2005
World Championship Pool	Bigben	Sport	1. Quartal 2005

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2
2.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
3.	Pro Evolution Soccer 4	Konami
4.	Tony Hawk's Underground 2	Activision
5.	Burnout 3	Electronic Arts

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Fable	Microsoft
2.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
3.	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
4.	Star Wars Battlefront	Activision
5.	Tony Hawk's Underground 2	Activision

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
2.	Donkey Konga	Nintendo
3.	Tony Hawk's Underground 2	Activision
4.	Pikmin 2	Nintendo
5.	Def Jam Fight for NY	Electronic Arts

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
2.	Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	Konami
3.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
4.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
5.	Super Mario Bros. 3	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Tales of Symphonia	Namco	PS2
2.	Pokémon Feuerrot/Blattgr.	Nintendo	GBA
3.	Kengo 3	Genki	PS2
4.	Full Metal Alchemist 2	Square-Enix	PS2
5.	Samurai Warriors Xtr. Leg.	Koei	PS2
6.	Sakura Taisen 5 Ep. 0	Sega	PS2
7.	Formel Eins 04	Sony	PS2
8.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	GBA
9.	Meine Liebe	Konami	PS2
10.	Biohazard Outbreak 2	Capcom	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Halo 2	Microsoft	Xbox
2.	GTA: San Andreas	Take 2	PS2
3.	Shrek 2	Activision	GBA
4.	Madden NFL 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
5.	Die Unglaublichen	THQ	GBA
6.	Pokémon Feuerrot/Blattgr.	Nintendo	GBA
7.	NfS Underground 2	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
8.	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	NGC
9.	Jak 3	Sony	PS2
10.	Die Unglaublichen	THQ	PS2, Xbox, NGC

SO WERTEN DIE EXPERTEN

Oliver Schultes



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

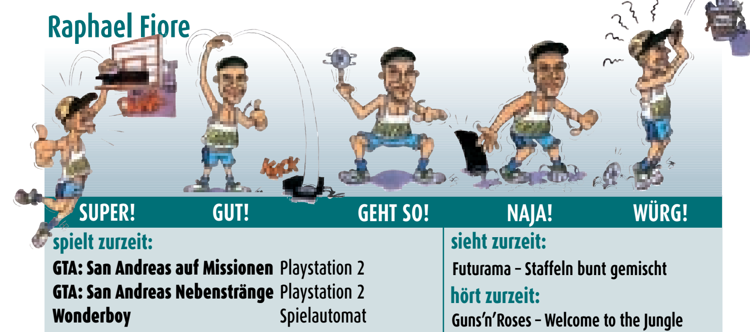
spielt zurzeit:

Killzone	Playstation 2
Metroid Prime 2: Echoes	Gamecube
Paper Mario: Die Leg. vom...	Gamecube

sieht zurzeit: Sky Captain & The World of Tomorrow

hört zurzeit: Hoobastank – The Reason

Raphael Fiore



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

GTA: San Andreas auf Missionen	Playstation 2
GTA: San Andreas Nebenstränge	Playstation 2
Wonderboy	Spielautomat

sieht zurzeit: Futurama – Staffeln bunt gemischt

hört zurzeit: Guns'n'Roses – Welcome to the Jungle

Ulrich Steppberger



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Dead or Alive Ultimate	Xbox
Grand Theft Auto: San Andreas	Playstation 2
Rumble Roses	Playstation 2

sieht zurzeit: Greg the Bunny (DVD)

hört zurzeit: Daniel Bedingfield – Second First Impression

Thomas Stuchlik

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 2005	Xbox
Grand Theft Auto: San Andreas	Playstation 2
Metroid Prime 2: Echoes	Gamecube

sieht zurzeit: From the Earth to the Moon

hört zurzeit: alles von Peter Gabriel

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Janina Wintermayr



spielt zurzeit:

GoldenEye: Rogue Agent	Playstation 2
Halo 2	Xbox
Prince of Persia: Warrior Within	Xbox

sieht zurzeit:
Star Trek: Enterprise – 2. Staffel

hört zurzeit:
Alabama 3 – La Peste

Matthias Schmid



spielt zurzeit:

Halo 2	Xbox
Shadow of Rome	Playstation 2
Metal Slug 3	Xbox

sieht zurzeit:
Alien vs. Predator (Kino)

hört zurzeit:
Slaves On Dope – Live from France 2004

Oliver Ehrle



spielt zurzeit:

Final Fantasy Dawn of Souls	GBA
Legend of Zelda: The Minish Cap	GBA
Metroid Prime 2: Echoes	Gamecube

sieht zurzeit:
Shaolin Kickers (DVD)

hört zurzeit:
Dragon Ash – The Day Dragged On

Gastredakteur

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

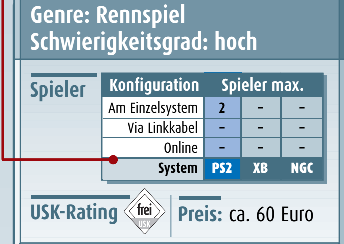
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

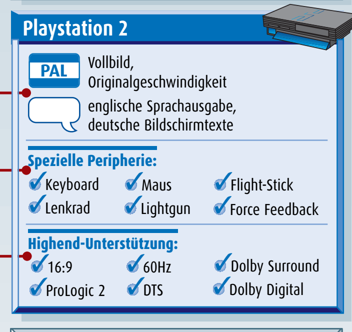
SPIELSPASS

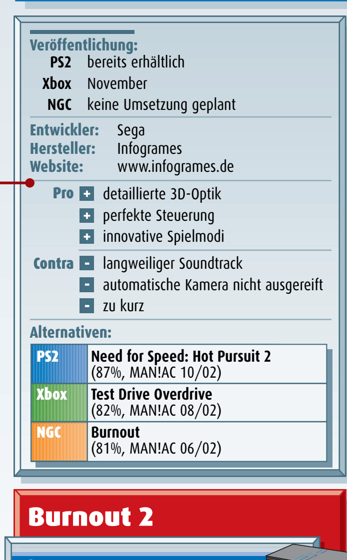
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.









Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Nicht jeder (Möchtegern-)Promi wollte sich bei der "Halo 2"-Premierenfeier ablichten lassen.

Promialarm in München: Die Stadt, in der sich Brezel und Weißbier gute Nacht sagen, erlebte am 10. November eine Premiere der besonderen Art. Vor einem Kino am Odeonsplatz wurde der rote Teppich ausgemottet, um weniger wichtigen und noch weniger wichtigen Persönlichkeiten einen standesgemäßen Empfang zu bereiten. Naja, so schlimm unprominent war's dann doch nicht. Denn neben Til Schweiger, Elton, Lutricia McNeal, Ron Williams, Janin Reinhardt sowie Entwickler Pete Parsons schritten so wichtige Menschen wie die MAN!ACs und einige Kollegen anderer Magazine über das ausgerollte Rot. Die Videospiel-Schreiberlinge verteilten fleißig Autogramme an vorher genannte Personen und zeigten sich dezent kamerascheu – oder war's doch anders herum?



VIDEO AUF DVD!

Grand Theft Auto San Andreas



PS2 Penisvergrößerung? Nein, aber der Anlass für CJs Besuch in diesem äußerst vorteilhaft ausgestatteten Sex-Shop überrascht Euch bestimmt.



PS2 Auch Gangster lieben sportliche Betätigung. In "GTA: San Andreas" wirken sich Übungseinheiten in allen Bereichen positiv auf die entsprechenden Skills aus.

Das Leben ist keine Schokolade: Vor fünf Jahren verlor Carl Johnson seinen Bruder in einem üblen Bandenkrieg. Diese Tragödie verdaut der "GTA: San Andreas"-Protagonist, indem er aus seiner Heimatstadt Los Santos nach Liberty City flieht. Doch heute erfährt CJ von seinem noch lebendem Bruder Smoke am Telefon, dass seine Mutter niedergeschossen wurde...

GTA für besonders Fixe

Bei den abwechslungsreichen Hauptmissionen und dem filmreifen Plot erwarten Euch unzählige Überraschungen: Die drei Städte Los Santos, San Fierro und Las Venturas sowie die riesige Countryside mit den Badlands und der Wüste übertreffen die "Vice City"-Welt um das Sechsfache. Wer sich strikt auf die Hauptmissionen konzentriert, benötigt ca. 35 Stunden – doch wer will das schon. Denn "San Andreas" bietet Euch eine größere Welt als "Fable" und mehr Geheimnisse als jedes "Super Mario"-Jump'n'Run: Tanzt etwa mit CJ im Bemani-Stil am Strand, ersetzt den Chauffeur des Gangster-Rapper-MaddDogg (Ice-T), um letzteren zu entführen, rettet Swet vor einem SWAT-Hubschrauber, raubt mit Catalina eine Wettbude aus, rast in einem packenden Rennen gegen einen bekannten Unbekannten durch die Badlands, deponiert als Park-Boy Drogen in dem Staatsanwalt-Luxuskarren, fliegt mit einem Jet-Pack durch die Wüste oder erledigt in einem Privat-Jet Auftragskiller sowie Pilot und übernehmt die Steuer-Knüppel.

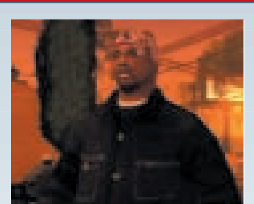
Das 'echte' GTA

Neben den Hauptmissionen stehen Euch zahlreiche Nebenmissionen zur Verfügung. Für den Handlungsstrang sind diese nicht zwingend – doch um die 100%-Marke zu erreichen, muss CJ diese teils hammerharten Aufgaben erfüllen. Einige Zeitfresser kennen Insider bereits aus den Vorgängern: Mit Taxifahrten verdient Ihr Taschengeld, mit Ambulanzmissionen rettet Ihr Leben und in Polizei-Autos sowie Motorrädern jagt Ihr Verbrecher. Neu dazugekommen: In der BMX Challenge fahrt Ihr im halsbrecherischen Skater-Park durch rote Markierungen und bei spannenden Chiliad-Challenges rast Ihr mit Eurem Mountain Bike drei waghalsige Berg-Abfahrten hinunter. Als Export&Import-Spezialist verdient sich CJ eine goldene Nase mit seltenen Fahrzeugen und lernt die teils verzwickte Steuerung in der Boot-, Fahr- und Flugschule via Wasserslalom, einfachem Einparken oder Fallschirmsprung. Sportlich versierte Jungs absolvieren zudem diverse Marathons. Wer genug vom Missions-

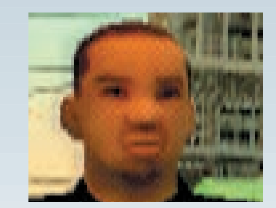
▪ ▪ ▪ "Gangs in Los Santos" ▪ ▪ ▪

Ratgeber zur Erkennung von Freund und Feind: Wer bekennt wie Farbe und in welchen Gegenden solltet Ihr vornehmlich nur tagsüber sowie mit genügend Munition einkehren









Die Familie (Farbe: Grün – Bild 1)
Orange Grove Families:
Früher die mächtigste Gang in Los Santos. Aber die Ballas haben CJs Homies eingekreist – Krieg!
Temple Drive Families:
Die im Norden von Los Santos angesiedelten Gangster helfen CJ im Kampf gegen Feinde.
Seville Blvd Families:
Gibt's die überhaupt noch? Einige wenige streunen noch im Süden um das Saints Stadion.

The Ballas (Farbe: Violett – Bild 2)
Front Yard Ballas:
Eure härtesten Gegner dealen mit Drogen und schießen OGF-Mitglieder mies in den Rücken.
Rollin Heights Ballas:
Das Drogengeschäft und keine Blumen blühen im Glen Park wegen diesem Abschaum.

Los Santos Vagos (Farbe: Gelb)
Diese Drogen dealenden Latino-Gangster besetzen Las Colinas und Los Flores.

Varrios Los Aztecas (Farbe: Hellblau – Bild 3)
Die Könige der Lowrider-Szene bekämpfen hauptsächlich die Los Santos Vagos.

San Fierro Rifa (Farbe: Dunkelblau – Bild 4)
Die Lations kontrollieren das Gebiet von San Carcia, die miesesten Drogenhändler der Stadt.

The Tongs and Triads (Farben: Rot/Schwarz)
Firmensitz in Chinatown: Beim Schutzgeldeintreiben kennen die Jungs keinen Spaß.

Da Nang Boys (Farbe: Braun – Bild 5)
Tagesgeschäft: Wetten und Drogen

Mafia (Farbe: Schwarz)
Die ältesten Gangster wissen in jedem gesetzlosen Geschäftsbereich, wie der Rubel rollt. Wer sich mit ihnen anlegt, muss dem Motto 'Ich bin der Metzger und du die Kuh' standhalten.







PS2 In jeder Stadt lernt CJ neue Kampftechniken. Nicht alle Missionen sind für die Hauptgeschichte relevant. In gekauften Häusern wird gespeichert.



PS2 Du hast keinen Respekt vor dicken Menschen? Überleg nochmal!

PS2 Pimp my Ride: Low-Rider-Fetischisten kommen garantiert auf ihre Kosten.

PS2 Alle Geheimnisse zu ergründen verschlingt Wochen.

PS2 Super Size Me! Auch ein übergewichtiger CJ kann nicht unendlich Fastfood zu sich nehmen. Das Erbrochene kostet etwas Lebensenergie und verdirbt ihm den Magen.

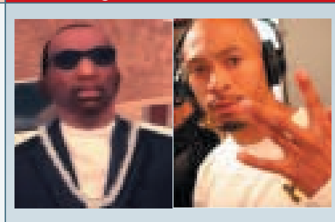
Stress hat, vergnügt sich mit etlichen Freizeitbeschäftigungen: Im simplen Zweispieler-Modus cruist Ihr durch die Stadt, an den vier verschiedenen Spielautomaten testet Ihr Eure 80er-Jahre-Nostalgie-Kompatibilität, beim Friseur-Salon verpasst sich CJ einen angesagten Modeschnitt, in Kleidungsgeschäften vergrößert der Gangster seine Garderobe und beim Basketball sowie Tanzen in Discotheken vergisst CJ seine Alltagssorgen. Wer mit ehrenwerten Gangster-Geschäften nicht genug Kohle scheffelt, versucht sich darüber hinaus an Glückspielen wie Pferdewetten, Roulette, Blackjack, Glücksrad, Videopoker oder Einarmigem Banditen. Aber Vorsicht: Falls Ihr Schulden nicht zurückzahlt, setzen die Casinos üble Schläger auf Euch an.

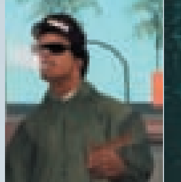
Bullen und Fahrzeuge

Neben den Geldeintreibern und den lebensgefährlichen Gangs (siehe Kasten) machen Euch hauptsächlich die Bullen das Leben zur Hölle: Schon ab einem Kriminellen-Stern schießen motivierte "San Andreas"-Gesetzeshüter auf CJ. Ab vier bis sechs Sternen wird es richtig haarig: SWAT-Teams, FBI-Agenten und sogar die Armee wollen Euch an den Kragen. Zur Bullen-Vorbeugung sucht Ihr sternvermindernde Symbole oder taucht mit dem Fluchtfahrzeug in einem 'Alle-Sterne-weg'-Pay'n'Spray-Shop ab. Die äußerst vielseitige Vehikel-Steuerung will gelernt sein: Während Ihr mit einem BMX via Turbo-X-Taste besonders schnell durch die Kurven flitzt, würde eine solche Aktion mit einem 18-Wheeler einen Anhänger-Achsenbruch zur Folge haben. Auch bei den wendigen Quad-Bikes fällt es schwer, sich im Sattel zu halten. Am meisten Nerven kosten jedoch die sensiblen Flugmaschinen. Ingesamt

Spiel & Wahre Welt

Die Protagonisten und ihre Stimmen stellen sich vor (von links oben nach rechts unten)





Carl Johnson a.k.a. CJ:
Nach fünf Jahren kehrt CJ mit Wut im Bauch nach Los Santos zurück: Denn seine Mutter war zur falschen Zeit am falschen Ort – ein weiteres unnötiges Bandenkrieg-Opfer.

Stimme von CJ:
Der Gangster-Rapper Young Maylay (26) wuchs an der Westküste in Los Angeles auf. In einem Armenviertel erlebte er hautnah das Gangtum und rappt in seinem Debüt-Album (erscheint in diesem Jahr) über seine Hood.

Ryder a.k.a. Pot-Smoker:
Mr.'Ich-fliege-mit-Pot-höher-als-Redbull' nennt seine 9mm 'Bitch' (poetische Liebesbeziehung) und will hoch hinaus.

Stimme von Ryder:
Gangster-Rapper MC Eiht gilt in Fachkreisen als wichtigster Artist dieser Rap-Stilrichtung – das neuste Album heißt "Section 8".

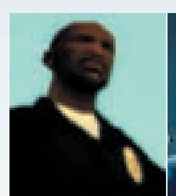
Cesar Vialpando:
Der Boss der 'Los Varrios Aztecas' verliebt sich in CJs Schwester. Zudem verfügt er über wichtige Beziehungen. Aus anfänglicher Skepsis entwickelt sich eine Männerfreundschaft zwischen CJ und Cesar.

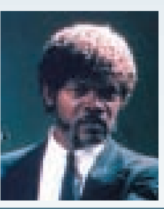
Stimme von Cesar:
Der 34-jährige Schauspieler Clifton Collins Jr. schlüpfte im sozial-kritischen Gangster-Film "187" in die Rolle des gewalttätigen Cesar.

Officer Tenpenny:
Der korrupte Kopf der Anti-Gang-Truppe C.R.A.S.H benutzt CJ für miese Geschäfte und raucht gerne einen anständigen Joint.

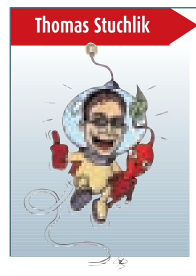
Stimme von Officer Tenpenny:
"Pulp Fiction"-Bösewicht Samuel L. Jackson haucht Tenpenny finsteres Leben ein. Seine erste Hauptrolle als Drogenabhängiger spielte der 56-jährige in Spike Lee's "Jungle Fever".







Thomas Stuchlik



Argh! Der neueste "GTA"-Teil ist ein wahrer Beziehungskiller: Selten zieht Euch ein Spiel dermaßen in den Bann und lässt Euch Sozialkontakte derart vernachlässigen. "San Andreas" bietet dabei fantastische Freiheiten: Egal ob Erkunden des Umlandes, Shoppen, Aufmischen der Nachbarschaft, wilde Flirtereien oder zahlreiche Minispiele wie Billard oder Triathlon – hier versteckt sich auch abseits der Missionen ein Sammelsurium an Spielspaß. Dennoch gibt's was zu meckern: Die mittelmäßige Ruckelgrafik kann nur durch viele Filter Atmosphäre schaffen und die holprige Steuerung zu Fuß wurde kaum verbessert – auch die Hakelkamera will ständig justiert werden. Letztlich ist der Titel für Moralisten gänzlich ungeeignet – alle anderen greifen zu!

Soundtrack-Deluxe
Deftige Mucke für Eure Soundanlage

Doppel CD
- 22 Songs aus dem Spiel
- Bonustrack "Hit Like A Hole", Original von Nine Inch Nails, Cover von AFI
- Bonus-DVD mit Spiel-Prolog
- erscheint am 29. November
- Preis: 19,95 EUR

CD Box Set mit acht CDs
- ähnlich wie beim Soundtrack von Vice City jeweils eine CD zu jedem Radiosender
- genaue Trackliste steht noch nicht fest
- aufwändige Digipack Verpackung
- erscheint am 3. Dezember
- Preis: 49,95 EUR



Offizieller Soundtrack: Die Doppel-CD bietet das Beste vom Besten.

gibt es über 180 Vehikel: Darunter befinden sich Schätze wie ein 'Squallo'-Speedboot, der 'Senkrechtstarter'-Kampfjet, ein 'Remington'-Lowrider, der 'Comet'-Sportflizer oder das 'Kart'-Funmobil.



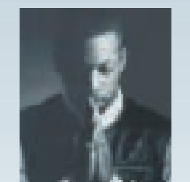
PS2 "Shenmue" war gestern: Heute schleppt CJ, der König der Videospiele, Kisten durch die Gegend. Alle Vehikel steuern sich äußerst variantenreich und benötigen teilweise eine lange Eingewöhnungszeit.

Rollenspiel

Das Zielsystem hat sich im Gegensatz zu "GTA: Vice City" deutlich verbessert und die automatische Anvisierungs-Funktion klappt tadellos. Also verzweifelt nicht zu Beginn: Denn bei den Waffen kommt die Rollenspiel-Skill-Komponente signifikant zum Tragen: Zu Beginn schaltet Ihr die Gegner am besten mit der automatischen Zielfunktion und in der Hocke aus – denn wenn Ihr den Stick zum Rückwärtslaufen drückt, rennt CJ wie von der Tarantel gestochen in der Gegend rum. Doch je öfter Ihr mit der Schusswaffe hantiert, desto besser werden Zielgenauigkeit, Nachlade-Geschwindigkeit und Trefferquote bei Distanzschüssen – selbst das Ballern während des Zurückweichens funktioniert dann ohne Probleme. Das Waffen-Skill-Ranking reicht von 'Schlecht' bis 'Doppelwaffen-Hit-Man' – tragt und feuert mit zwei Knarren gleichzeitig (gilt für Pistole, abgesägte Schrotflinte, Tec-9 und Micro-SMG). Neben Handfeuerwaffen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Sturmgewehren und Sniper-Gewehr wehrt sich CJ mit dutzenden anderen Gegenständen. Mit dem Messer murkst Ihr Feinde via Stealth-Attacke ab, das Katana-Schwert schneidet nicht nur Brot in feine Scheiben, der Flammenwerfer bringt selbst coole Gangster zum Schwitzen und mit der Spraydose verschönert Ihr Häuserfassaden oder vertreibt lästige Bullen.

Neben den Waffen-Stats baut Ihr CJ in etlichen Kategorien auf: Dank erhöhter Ausdauer rennt, radelt und schwimmt Ihr länger ohne Verschnaufspause. Territorien-Eroberungen und Dealer-Kaltmachen erhöht den Respekt bei Euren Homies – so rekrutiert CJ bis zu sieben Gang-Mitglieder. Muskeln baut CJ vornehmlich im Fitness-Center mit Gewichte-Stemmen auf. Doppelter Nutzen: In einem Handgemenge schlagt Ihr Kontrahenten schneller k.o. und das weibliche Geschlecht schaut Euch hinterher. Apropos Mädels: Ingesamt lernt CJ sechs Damen kennen, die eine Beziehung mit dem Gangster eingehen. Doch um die Ladies bei der Stange zu halten, muss sich CJ ordentlich ins Zeug legen. Der Sexappeal setzt sich dabei aus fetten Schlitten (unbeschädigt), stylischen Klamot-

▪ ▪ ▪ Die Top-DJs stellen sich vor ▪ ▪ ▪
Wer versteckt sich hinter einigen "San Andreas"-Plattentellern (von links nach rechts)?


Radiostation: Bounce FM
DJ-Name im Spiel: The Funktipus
'Echter' Name: George Clinton
Der Funk-Meister der Kombo 'Parliament und Funkadelic' landete in den 70ern den Nummer-1-Hit "Flashlight". Viele Gangster-Rapper verwenden Loops und Samples seiner Lieder.

Radiostation: Playback FM
DJ-Name im Spiel: Forth Right MC
'Echter' Name: Chuck D
Der Mitbegründer der Rap-Gruppe Public Enemy definiert in den 90ern mit seinen aggressiven Punch-Lines gegen die Obrigkeit Hip-Hop neu.

Radiostation: K-DST "The Dust"
DJ-Name im Spiel: Tommy "The Nightmare" Smith
'Echter' Name: W. Axl Rose
Axls Stern steigt nach den Hitsingles "Welcome to the Jungle" und "Paradise City"(1988) mit den Guns 'n Roses unaufhörlich auf. Seit dem sensationellen Doppelalbum "Use your Illusion" (1991) wurde es ruhig um den Rockgott.

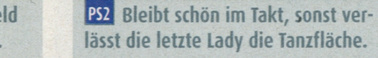
Radiostation: Contemporary Soul Radio 103.2
DJ-Name im Spiel: Philip "PM" Michaels
'Echter' Name: Michael Bivins
Der R&B-Sänger und Produzent erreicht mit Bell Biv DeVoe und Boyz II Men die größten Erfolge.

Radiostation: WCTR (West Coast Talk Radio)
DJ-Name im Spiel: Maurice
'Echter' Name: Andy Dick
Alleskönner Andy Dick erhielt einen Emmi für die Comedy-Serie "The Ben Stiller Show".

Radiostation: K-Jah West
DJ-Name im Spiel: M. Peters und J. Lawton
'Echter' Name: Sly und Robbie
Die Brüder sind mit über 200.000(!) Liedern die Schnittstelle zum modernen Dub&Ragga.

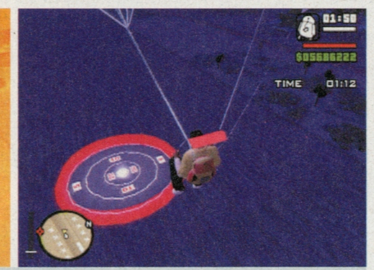


PS2 Vielleicht wird CJ sogar noch ein NBA-Star. Basketball dürft Ihr auf jedem Feld spielen (links). Kameraschnappschüsse werden automatisch gespeichert (Kreis).



PS2 Bleibt schön im Takt, sonst verlässt die letzte Lady die Tanzfläche.





PS2 Bevor CJ Las Venturas erreicht, lernt der Protagonist Fliegen: Dabei überzeugt die realistische Steuerung des Segelflugzeugs ebenso wie brachiale "Desert Strike"-Kampfhubschraubersequenzen und "Pilotwing"-Fallschirmsprünge (von links).

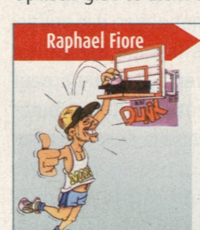
ten, schicken Frisuren, Bling-Bling-Geschenken und Körperbau zusammen. Doch es gibt kein Patentrezept: Barbara Schternvart liebt etwa dicke Männer, während Katie Nookie auf jede Menge Sexappeal steht.

Grafik & Versionsunterschiede

Optisch gibt es Licht und Schatten: Im Verhältnis zu "GTA: Vice City" verfügen die Charaktere über mehr Details und bessere Animationen, die Fahrzeuge gefallen mit schicken Glanz-Effekten sowie aufgebohrtem Schadensmodell. Am meisten überzeugen die wechselnden Wetter-Effekte. Doch daneben gibt's häufige Clipping-Fehler und üble Pop-Ups. Eben so geht die Bildrate bei vielen Objekten auf dem Schirm in die Knie.

Im Gegensatz zu der schweizer 18er-Version gibt es folgende Unterschiede: Kopfschüsse sind möglich, aber ohne Splattereinlage. Es gibt keine Kohle für die Eliminierung von Unschuldigen oder Drogendealern (Geld verdienen schwer gemacht) und auf am Boden liegende Gegner kann CJ nicht einprügeln. Auch Amok-Läufe und das 'Ragdoll-Zucken' von Leichen wurden eliminiert.

Die elf Radiostationen sind schließlich im Gegensatz zu den Vorgängern dynamisch und reagieren in Echtzeit auf Ereignisse in "San Andreas". Die Soundtracks werden anmoderiert und nicht 'fest' geloopt. Neben Hip-Hop spielen die DJs etwa Country, House, Rock, Soul und Ragga. *rf*



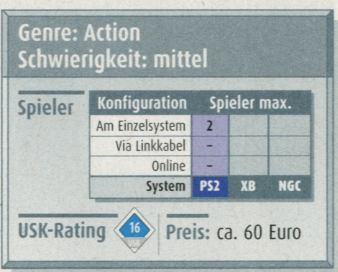
Raphael Fiore

Es gibt kein Halten mehr, denn "GTA San Andreas" toppt alles: Kein Spiel bietet annähernd die Möglichkeiten dieses Videospiel-Meilensteins. Für den Test konzentrierte ich mich vorerst auf das Erledigen des Hauptstrangs: Dabei hauten mich die fantastische Geschichte, die vielseitigen taktischen Möglichkeiten bei den Missionen und die effektvollen Rollenspiel-Elemente richtiggehend vom Hocker. Doch noch eine Stufe heftiger wird das "GTA"-Erlebnis, sobald Ihr komplett in den "San Andreas"-Staat eintaucht: Gang-Kriege, Liebesleben, Casino-Besuche, Graffitis sprühen oder einfach nur das Cruisen durch die Gegend verschlingen unzählige Stunden mit spielerischem Höchstgenuss. Diese leckere Mischung aus Renn- und Prügeleinlagen, Sport- und anderen Freizeitaktivitäten, Action- und RPG-Elementen sowie die Eliminierung von nervigen Vorgänger-Krankheiten ('Wieso hüpft er nicht über diese Mauer' und 'Seit wann ist Wasserkontakt tödlich') lassen nur ein Fazit zu: genial! Denn selbst die von Thomas erwähnten grafischen Mängel (für mich holt Rockstar North alles aus der betagten PS2-Technik heraus) mindern den Spielspaß nicht.





PS2 Vielseitige Missionen auf vier Rädern: In einem Low-Rider-Rennen hängt Ihr feindliche Gang-Mitglieder ab. Mit dem Monstertruck kurvt Ihr durch die Wüste. "Burnout"-Turbo-Power kostet zwar extra, gehört aber in jedes getunte Spaßmobil (von links).



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	-		
Online	-		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro



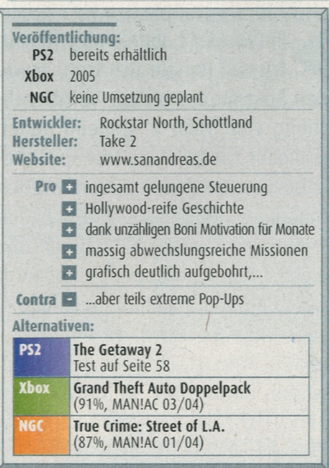
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox 2005
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar North, Schottland
Hersteller: Take 2
Website: www.sanandreas.de

Pro
+ ingesamt gelungene Steuerung
+ Hollywood-reife Geschichte
+ dank unzähligen Boni Motivation für Monate
+ massig abwechslungsreiche Missionen
+ grafisch deutlich aufgebohrt,...

Contra
- ...aber teils extreme Pop-Ups

Alternativen:

PS2	**The Getaway 2** Test auf Seite 58
Xbox	**Grand Theft Auto Doppelpack** (91%, MAN!AC 03/04)
NGC	**True Crime: Street of L.A.** (87%, MAN!AC 01/04)



Grand Theft Auto: San Andreas



Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 95 %
94 % Spielspaß

Das beste PS2-Videospiel aller Zeiten übertrifft alle Erwartungen – Pflichtkauf!



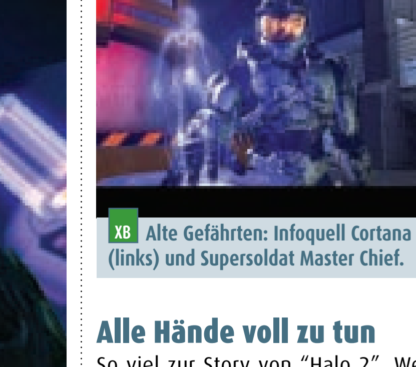
VIDEO AUF DVD!

Halo 2

XB Die Strahlenkanone brutzelt sich durch jeden Alien-Panzer. Leider entlädt sich der Hightech-Schneidbrenner schnell, Munition dafür gibt's nur sporadisch.



XB Doppelt hält besser: Erstmals darf Euer Alter Ego in jeder Hand eine Wumme tragen. Ihr feuert passend mit den beiden Schultertasten, das Werfen von Granaten ist ergo so nicht möglich.



XB Alte Gefährten: Infoquell Cortana (links) und Supersoldat Master Chief.

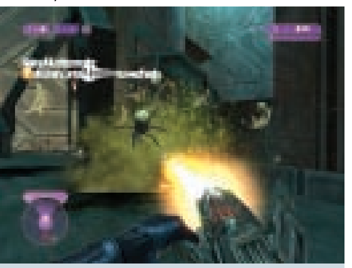
Entwickler haben's nicht leicht: Da will Bungie die Story sowie den Solo-Modus bis zur Veröffentlichung von "Halo 2" geheim halten und dann taucht einen Monat vor Release eine Raubkopie im weltweiten Datennetz auf. Details zu erwähnten Punkten machten blitzschnell die globale Runde, das große Geheimnis ward unrühmlich gelüftet und für alle zugängig. Die restriktive Politik seitens Bungie ist übrigens der Grund, warum Ihr den Test in MAN!AC erst einige Wochen nach dem Verkaufsstart lesen könnt. Einzelheiten zur Hintergrundgeschichte verkneifen wir uns trotz dieser unbefriedigenden Situation, bildet Euch einfach selber eine Meinung.

Herr der Ringe

Der Ringplanet Halo ist zerstört, die Covenant – ein Bündnis außerirdischer Rassen – zurückgeschlagen und die Bedrohung durch die parasitäre Lebensform Flood gebannt. Alles ein Verdienst des Supersoldaten Master Chief, der im ersten "Halo"-Teil Helm und Hightech-Rüstung riskierte. Das verlangt nach einer angemessenen Würdigung. Und so begibt sich der Held der fernen Zukunft gen Erde, um seine Ehrung entgegen zu nehmen. Doch erstens kommt alles anders und zweitens als man denkt: Während der Zeremonie durchstoßen Covenant-Raumschiffe den Verteidigungsgürtel unseres Heimatplaneten und bereiten sich auf einen Großangriff vor. Die entscheidende Schlacht steht bevor, Master Chief greift erneut zur Waffe...

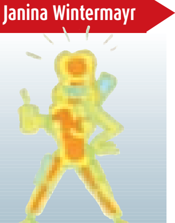
Alle Hände voll zu tun

So viel zur Story von "Halo 2". Wer hinter der heimtückischen Attacke steht und was es mit den mysteriösen Ringplaneten auf sich hat, findet Ihr in gut einem Dutzend Solo-Missionen heraus. Wie in Teil 1 stehen Euch im Kampf gegen das außerirdische Gesocks diverse Hilfsmittel zur Seite. Zu allererst steckt Ihr erneut in einem hochentwickelten Schutzanzug: Zwar fehlen die Reservebatterien des Vorgängermodells, dafür lädt sich das feindliche Schüsse absorbierende Feld schneller auf. Einige Sekunden in Deckung verharrt und Euer Alter Ego steht wieder in vollem Saft. Durfte der Master Chief im Vorgänger lediglich mit einer Wumme hantie-



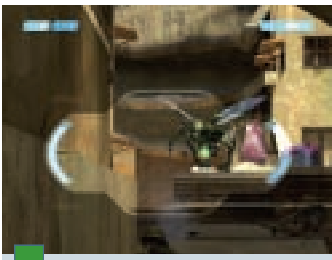
XB Die parasitäre Lebensform 'Flood' treibt erneut ihr Unwesen: Die flinken Larven (rechts) nerven mit Überzahl und Sprungangriffen.

Janina Wintermayr



Das Warten hat sich gelohnt: Gefiel mir das erste Abenteuer von Master Chief schon dank schmucker Aufmachung und exzellenter Spielbarkeit, versetzt mich "Halo 2" geradezu in Verzückung. In puncto Handhabung, Optik wie Umfang sucht der Xbox-Shooter konsolenübergreifend seinesgleichen. Im Vergleich zum Vorgänger fehlt es zwar an Innovationen, dafür strotzen die Szenarien vor Abwechslungsreichtum: Ob packender Häuserkampf, rasante Verfolgungsjagd mit einem außerirdischen Vehikel oder geräuschgedämpfte Schlacht auf der Außenhülle eines Raumschiffs – die Motivation bleibt nie auf der Strecke. Schlüpft Ihr in einigen Missionen in die Haut des abtrünnigen Aliens, kommt dank Tarnvorrichtung sogar leichtes Stealth-Flair auf. Die durchweg gelungene Inszenierung setzt sich im umfangreichen Multiplayer-Modus fort. Mit der bescheidenen deutschen Synchronisation leistet sich das ansonsten hervorragend präsentierte Shooter-Spektakel dann aber doch einen Schnitzer. Der Master Chief hat wahrlich Besseres verdient als einen gelangweilten Laien-Sprecher.





XB Während das MG breit streut (oben), setzt's via Alien-Sniper gezielte Treffer.

ren, gibt's in "Halo 2" doppelt eins auf die hässliche Alien-Rübe. Auf Knopfdruck nehmt Ihr beispielweise von Plasmapistole, Needler oder Maschinengewehr je ein Exemplar in jede Hand und entfacht in bester Wildwest-Manier einen wahren Feuersturm. Da fliegen nicht nur stilecht die Munitionshülsen durch die Luft, es spritzt auch das schleimige Innenleben Eurer Widersacher durch die Polygon-Gegend. Nachteil: Während Ihr zwei Wummen in den Händen haltet, könnt Ihr keine Handgranate werfen – schließlich fungieren beide Schultertasten als Abzugshähne der virtuellen Knarren. Erst wenn der Master Chief die linke Hand frei hat, hagelt es auf Tastenkommando explosive Eier in zwei Varianten. Ist der Projektilvorrat erschöpft, nutzt Ihr Gewehrkolben und Pistolengriff kurzerhand als Schlaginstrument.



XB Optisch über (fast) jeden Zweifel erhaben: Flüssige Optik, detaillierte Texturen, superbe Animationen und gewaltige Polygon-Bauwerke machen "Halo 2" zum grafischen Leckerbissen.

Das umfangreiche Waffenarsenal beschränkt sich nicht auf bereits bekannte Todbringer: So stoßt Ihr im Lauf des Ego-Abenteuers unter anderem auf einen verbesserten Needler (feuert explosive Kristallnadeln) sowie ein mächtiges Alien-Schwert, das vor allem im Nahkampf buchstäblich richtig fetzt.

Stationäre Geschütze lassen sich ebenfalls bemannen und als Verderben speiende Gerätschaften einsetzen. Dabei ist es Eurem Alter Ego egal, ob die Kanonen von der Alien-Allianz oder den Menschen stammen – der Master Chief braucht keine Bedienungsanleitung! Bei Gefährten dasselbe Bild: Egal ob Warthog oder Panzer der Marines, Ghost-Gleiter oder Banshee-Raumer der Außerirdischen – steht eines dieser Vehikel herrenlos herum, genügt ein Tastendruck und los geht's. Bereits bemannte Fahrzeuge kapert Ihr mit dem richtigen Timing und rabiaten Methoden. Stopft z.B. eine Granate in die Panzerführerluke oder reißt den Gleiter-Piloten aus dem Sattel.

Bombenstimmung

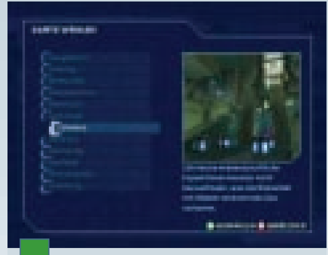
Die Kritik an "Halo" lautete vor gut zweieinhalb Jahren 'Zu wenig Abwechslung und sich wiederholende Schauplätze'. Das hat sich mit Teil 2 gründlich geändert: Die Szenarienvielfalt reicht von schummrigen Gängen in Alien-Raumschiffen über vielgestaltige Planetenoberflächen bis hin zu Kathedralen-artigen Monsterbauwerken. In einigen Levels kommt dabei sogar dezente Gruselstimmung auf. Wie in "Doom 3" erhellen unre-



XB Eine Szene wie aus dem "Predator"-Film mit Arnie: Getarnte Außerirdische verschmelzen mit der Umgebung und attackieren Euch hinterrücks.

▪ ▪ ▪ Im Multiplayer-Himmel ▪ ▪ ▪

"Halo 2" setzt Mehrspieler-Maßstäbe



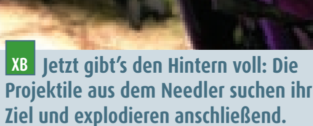
XB In einem Dutzend Schauplätze dürft Ihr Euch als Mensch oder Alien austoben.



XB Praktisch: Der Vierspieler-Splitscreen funktioniert auch online.

Coop-Modus, Splitscreen-Duelle und Offline-Link, Xbox-Live-Schlachten mit personalisierten Charakteren, Clan-Funktion für bis zu 100 Mitgliedern sowie Voice-Mail – und das alles in zig Spielvarianten wie z.B. 'Showdown', 'Kampf um die Flagge', 'Hügelkönig' und 'Territorien'. Alle Optionen aufzählen, würde den Rahmen des Tests sprengen. Online gibt sich "Halo 2" keine Blöße: Die Bedienung erfolgt intuitiv, das Design der Maps motiviert zu vielfältigen Taktiken und die Bildrate bleibt stets stabil. Der Clou: Ihr könnt Euch als zeitweilige Gruppe verbünden, die dann z.B. beim 'Optimatch' immer zusammen in einer Partie landet. Außerdem wird laufend die Bandbreite aller Teilnehmer geprüft, der mit dem besten Datenfluss übernimmt schließlich den Part des Hosts.

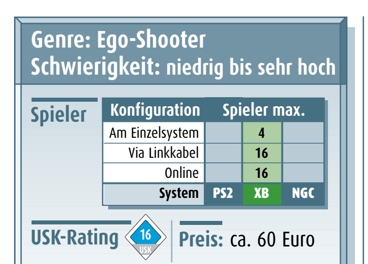




XB Jetzt gibt's den Hintern voll: Die Projektile aus dem Needler suchen ihr Ziel und explodieren anschließend.



XB Stationäre Geschütze findet Ihr in "Halo 2" an vielen Stellen. Klemmt Euch hinter Maschinengewehr sowie Plasmakanone und erledigt damit selbst dicke Brocken wie diese Jäger im Handumdrehen.



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		16	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

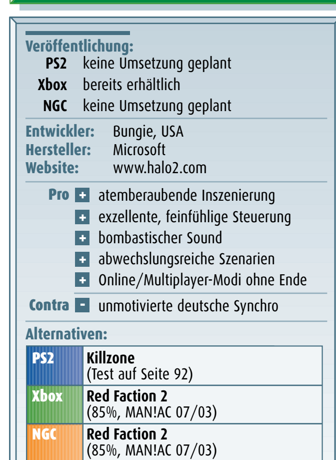
USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bungie, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.halo2.com

Pro
+ atemberaubende Inszenierung
+ exzellente, feinfühlige Steuerung
+ bombastischer Sound
+ abwechslungsreiche Szenarien
+ Online/Multiplayer-Modi ohne Ende

Contra
- unmotivierte deutsche Synchro

Alternativen:

PS2	Killzone (Test auf Seite 92)
Xbox	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)
NGC	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)



Halo 2

Xbox

Grafik 91 %
Sound 90 %

91 % Spielspaß

Shooter-Referenz: mitreißend inszeniert, perfekt spielbar und im Multiplayer-Modus extrem fesselnd.

gelmäßig aufblitzende Leuchten gespenstisch die Umgebung. Unheimliche Sounds wie sich kreischend verbiegendes Metall und dumpfe Klopfgeräusche begleiten Euch auf Schritt und Tritt. Obwohl kein Feind zu sehen ist, stellen sich Eure Nackenhaare auf. Irgendwann kommt das dicke Ende... Und tatsächlich: Aus dem Dunkel schälen sich schrecklich entstellte Monster. Munition: Fehlanzeige!

Ganz andere Gefühle wecken Massenschlachten mit gut zwei Dutzend Teilnehmern. Auf der einen Seite stehen Aliens unterschiedlichster Ausprägung – klein und dumm, menschengroß und schlau sowie groß und gewaltig lauten meist die Attribute der Gegner. Auf der anderen Seite kämpft Ihr in vorderster Front als Master Chief, unterstützt von Soldaten, die teilweise richtig clever ins Geschehen eingreifen oder auch mal selbstständig einen Warthog ins Gefecht führen. Treffen beide Parteien aufeinander, gibt's optisch und akustisch kein Halten mehr: Mündungsfeuer erhellt zuckend die Polygon-Bauten und Projektile sausen – eine Surround-Anlage vorausgesetzt – pfeifend quer durchs Zockerzimmer.

I, Alien

In einigen Levels wechselt Ihr die Fronten und agiert auf Seiten der Außerirdischen. Richtig gelesen: Ihr schlüpft in die Haut eines Aliens und verfolgt die Story um die Vernichtung der Menschheit aus seinen Augen. In puncto Steuerung bleibt alles gleich, statt einer Taschenlampe aktiviert das Master-Chief-Pendant auf Knopfdruck allerdings eine zeitbegrenzte Tarnvorrichtung. Damit verschmilzt Euer Alter Ego elegant mit der Umgebung und mutiert zum hinterhältigen Killer. Dieses Spezial-Feature taugt aber nicht nur für Meuchelmorde: Einige Abschnitte oder Aufgaben lassen sich mit geschickt eingesetzter Tarnung wesentlich leichter absolvieren – bei der Flucht vor übermächtigen Raumschiffen zum Beispiel. In den Multiplayer-Modi (siehe Kasten) könnt Ihr diesen Vorteil jedoch nicht nutzen – aus Fairness-Gründen bleibt die Tarnung deaktiviert. *os*

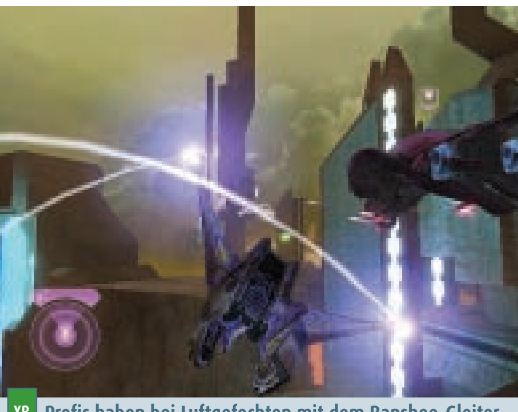
Oliver Schultes



Nach all der Geheimniskrämerei seitens Entwickler Bungie bin ich etwas enttäuscht: Zumindest was die so beharrlich verschwiegene Hintergrundgeschichte angeht – denn die ist weder besonders packend noch überraschend. Zum Glück zählen bei Ego-Shootern andere Tugenden wie z.B. Grafik und Inszenierung. Und da punktet "Halo 2" auf ganzer Linie: Spektakuläre Massenschlachten, hochspannende Schießereien auf engstem Raum sowie packende Infiltrations-Missionen, die dank flackernder Beleuchtung und unheimlichen Geräuschen aus allen Ecken echte Gruselstimmung verbreiten, halten die Motivation auf höchstem Niveau. Selbst Pedanten stören sich angesichts des optischen Overkills lediglich an manchmal überdeutlich 'aufploppenden' Textur-Detailstufen. Ein dickes Lob hat auch die exzellente, intuitive Steuerung verdient: Bewegungen und Aktionen gehen perfekt von der Hand – es fühlt sich einfach alles 'richtig' an. Neue Maßstäbe setzt "Halo 2" schließlich in puncto Mehrspieler-Optionen. Nie zuvor gab's auf Konsole derart ausgefeilte Multiplayer-Duelle – offline wie online, versteht sich!



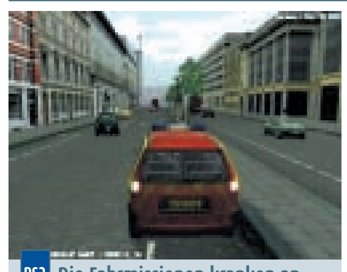
XB So haben wir nicht gewettet: Nach einem Überschlag kapern Aliens unseren Warthog – das schreit nach Vergeltung!

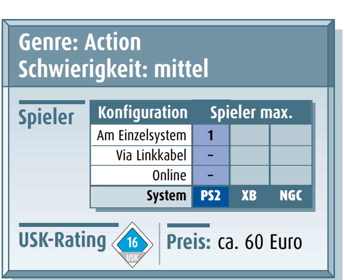


XB Profis haben bei Luftgefechten mit dem Banshee-Gleiter sogar noch Zeit für Tricks und Kunststücke.



The Getaway: Black Monday


PS2 Die Fahrmissionen kranken an niedriger Bildrate und Einfallslosigkeit.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital


Veröffentlichung:
- PS2 bereits erhältlich
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Soho, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
- + hollywoodreif inszeniert
- + dichte Gangster-Atmosphäre
- + packende Schusswechsel

Contra
- – wirkt technisch und spielerisch unfertig
- – Steuerung erzeugt Frustmomente
- – langweilige Fahrmissionen

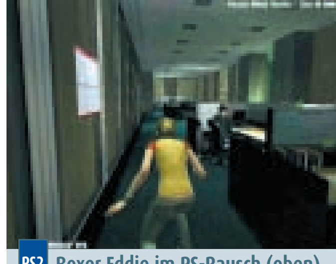
Alternativen:
- PS2: DRIV3R (68%, MAN!AC 08/04)
- Xbox: DRIV3R (68%, MAN!AC 08/04)
- NGC: True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)


The Getaway: Black Monday

Playstation 2
Grafik 71 %
Sound 83 %
68% Spielspaß

Technisch wie spielerisch unfertig wirkender Thriller, der mit kinoreifer Inszenierung punktet.

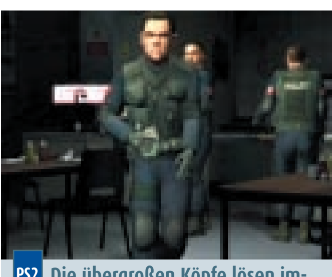



PS2 Boxer Eddie im PS-Rausch (oben), Kleinganovin Sam im Solid-Snake-Stil.


PS2 Wie hier in Londons Untergrund, bekommt Ihr des Öfteren Schützenhilfe von den Kollegen: Dank schwacher KI ist aber Eure eigene Waffe die beste Versicherung.

Selten schwankte ein Titel so sehr zwischen Licht und Schatten wie der Vorgänger von "The Getaway: Black Monday": Filmreife Zwischensequenzen und professionelle Synchronisation wurden durch hakelige Steuerung sowie verkorkste Zielfunktion zunichte gemacht. Da das Gangster-Epos in England ein Kassenschlager war, gewährte Sony den Mannen vom Team Soho eine zweite Chance, ihre Vision einer hollywoodreifen Ganovenhatz zu verwirklichen. Ihr startet Euer Abenteuer in Person des Londoner Cops Mitchell. Nach einem ersten bleihaltigen Einsatz in heruntergekommenen Wohnblocks und der anschließenden Fahrt durch das komplizierte Verkehrsnetz von Englands Hauptstadt wird das Spielprinzip von "Black Monday" schnell deutlich: Die Freiheit von Rockstars Genre-Überflieger "GTA: San Andreas" sucht Ihr vergebens. Stattdessen geben sich Fahrmissionen, Ballereinlagen und Zwischensequenzen in fest vorgeschriebener Reihenfolge die Klinke in die Hand.


PS2 Drückt Ihr an manchen Stellen die Dreiecktaste, werdet Ihr zum Stuntman.


PS2 Die übergroßen Köpfe lösen immer wieder ungewollte Lacher aus.

Guter Bulle, böser Bulle

Während Ihr Euch in der Rolle des Polizisten Mitchell in wilde Schießereien mit der lettischen Mafia verstrickt, werdet Ihr immer wieder von der Vergangenheit eingeholt: Ein Zwischenfall, bei dem ein Kind ums Leben kam, lässt den Gesetzeshüter nicht los.

Die deutsch synchronisierten Sequenzen bringen Euch die Story um Entführung, Waffenhandel und Mord näher. Im weiteren Verlauf des Spiels vertritt der Spieler jedoch nicht nur die Seite von Recht und Ordnung, sondern schlüpft in die Rollen von Amateurboxer Eddie O'Connor und der Kleinkriminellen Sam. Während sich Eddies Part von Mitchells Story nur durch den häufigeren Gebrauch seiner Fäuste unterscheidet, schleicht Ihr mit der vorlauten Göre in Stealth-Manier durch London. Mal gilt es ungesehen einen Tatort zu erkunden, ein anderes Mal dringt Ihr hinter dem Rücken des Sicherheitsdienstes in ein Bankgebäude ein.

Den größten Teil des Spiel verbringt Ihr jedoch mit den männlichen Protagonisten: Nachdem Ihr beispielsweise das Fahrzeug eines zwielichtigen Halunken durch halb London verfolgt habt, räuchert Ihr dessen Unterschlupf mit Waffengewalt aus. Wahlweise mit automatischer Zielfunktion oder mit manuellem Anvisieren ohne Fadenkreuz macht Ihr von allerlei Bleispritzen Gebrauch. Taktiker lehnen sich gegen die Wand, um einen Blick in den nächsten Raum zu erhaschen oder sich vom letzten Schusswechsel zu erholen. *ms*

Matthias Schmid



Besser als Teil 1, aber immer noch das meiste Potenzial verschenkt: Im Gegensatz zum Rest der Redaktion verbrachte ich einige spaßige Stunden mit "Black Monday". Cineastische Zwischensequenzen, dreckiger Gangster-Slang und packende Schusswechsel fesselten mich vor den Schirm. Auch das absurde 'Ich-lehn-mich-an-die-Wand-und-gleich-geht's-mir-wieder-gut'-Feature kann ich verschmerzen. Eine hakelige Steuerung, heftige Ruckelanfälle, ideenlose Fahrmissionen sowie kaum Zwang zu taktischer Vorgehensweise machen den Spielspaß aber großteils zunichte. Mein Tipp: Mit der manuellen Zielfunktion (R2-Taste) fällt zwar der Einstieg schwer, dafür machen Ballereinlagen im weiteren Verlauf umso mehr Laune.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Rieko Kodama **Features:** Spiele des Jahres, Bücher aus Fernost **Next Level:** Xbox Next **Web-Tipp:** Neue Versteigerungsplattform **Retro:** Master System, Making of Abe's Oddysee **Retro-Anzeige:** Wonderboy

Heft im Heft

Die Spiele des Jahres

MAN!AC hält Rückschau auf den Jahrgang 2004 und prämiert die besten Titel der vergangenen zwölf Monate

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

Rieko

SEIT ÜBER 20 JAHREN BEI SEGA IM INTERAKTIVEN GESCHÄFT: EINE FRAU STEHT IHREN MANN IM VIDEOSPIEL-BUSINESS.



Sonic the Hedgehog

Altered Beast

Phantasy Star

Rieko Kodama über ihre Person

MAN!AC: Sie haben an vielen Titeln gearbeitet, die weltweit Millionen von Spielern kennen. Ihr Name ist vielen westlichen Zockern jedoch kein Begriff. Stellen Sie sich unseren Lesern deshalb kurz vor.

Ich habe vor knapp 20 Jahren bei Sega angefangen. Zu der Zeit war noch nicht mal die Mark-III-Konsole (Anm.d.Red.: japanischer Vorläufer des Master Systems in anderem Gehäuse) auf dem Markt. Ich begann als Grafik-Designerin, danach habe ich mich mit der Spieleplanung beschäftigt und fungierte schließlich bei dem Saturn-Titel "Magic Knight Rayearth" erstmals als Director. Später agierte ich als Produzentin von "Skies of Arcadia" für Dreamcast und Gamecube. Außerdem war ich beim Design von "Phantasy Star", "Sonic" sowie "Altered Beast" involviert.

MAN!AC: Was sind Ihre Hobbys neben Videospielen?

Ich schaue gern Fußball, speziell die europäischen Ligen. Außerdem liebe ich Fantasy-Bücher wie "Der Herr der Ringe", die Filme finde ich auch Spitze. Ich habe ein Vorliebe für den westlichen Fantasy-Stil.

Rieko Kodama über "Phantasy Star"

MAN!AC: Ihr Durchbruch war "Phantasy Star". Wie sind Sie an das Design der Charaktere und der Spielwelt herangegangen?

Wir wollten ein Rollenspiel machen, das es in der Form zu diesem Zeitpunkt noch nicht gab. Wir mochten die 3D-Dungeons aus PC-RPGs und fanden detaillierte Zwischensequenzen eine clevere Art der Geschichtenerzählung. Letztere gab's damals noch in keinem Konsolen-RPG. Der Mix aus SciFi- und Fantasy-Stil war das Sahnehäubchen auf unserem Weg zu einem einzigartigen Rollenspiel.

MAN!AC: "Phantasy Star 3" markiert einen Einschnitt in die Serie – die Meinungen der Spieler gehen da weit auseinander. Wie denken Sie über diese Episode?

Der Großteil des Entwickler-Teams arbeitete schon am zweiten Teil mit. In der Planungsphase von "Phantasy Star 3" fiel die Entscheidung, ein Spiel zu machen, das ohne Kenntnis der Vorgänger funktioniert. Ein direkter Nachfolger kam nicht in Frage. Ich denke trotzdem, dass Teil 3 auf seine eigene Art interessant ist.

MAN!AC: Auf frühen Bildern von "Phantasy Star 4" sah man 3D-Dungeons ähnlich wie im ersten Teil. Warum haben Sie sich letztlich doch für eine Draufsicht entschieden?

Wir wollten in der Tat 3D-Dungeons verwenden. Das Mega Drive war technisch allerdings nicht in der Lage, alle unsere Ideen umzusetzen – besonders bei der Spielwelt hätten wir Abstriche machen müssen. So kam es schließlich zur Änderung der Perspektive.

MAN!AC: Haben Sie an dem Design und den Extras der "Phantasy Star Collection" auf Saturn und GBA mitgewirkt?

Meine Ideen wurden nicht umgesetzt. Als die Spiele in Arbeit waren, überwachte ich lediglich die Entwicklung und stand dem Team mit Ratschlägen zur Seite. Ich freue mich aber über frischen Wind im "Phantasy Star"-Universum. Ich wollte den neuen Leuten nichts aufzwingen, solange die Ideen nicht zu weit von der Original-Thematik abwichen.

MAN!AC: Die "Phantasy Star"-Saga endet eigentlich mit dem vierten Teil, "Phantasy Star Online" eröffnet einen eigenen Handlungsstrang. Haben Sie schon mal dran gedacht, mit neuen Spielen zu den Wurzeln der Serie zurückzukehren?

Das habe ich tatsächlich. Gleich nach Teil 4 habe ich zusammen mit dem Entwickler-Team über eine fünfte Episode nachgedacht. Um ehrlich zu sein, wir reden auch heute noch regelmäßig darüber. Die Charaktere und die Spielwelt sind mir nach all der Zeit eng ans Herz gewachsen – ich würde mich sehr über ein solches Projekt freuen!



Skies of Arcadia

Rieko Kodama über Frauen im Videospiel-Business

MAN!AC: Sie wurden in den Credits früherer Spiele als 'Phenix Rie' aufgeführt. Die anderen Teammitglieder tauchten ebenfalls häufig unter Pseudonymen auf. Wie kam es dazu? Wie wurden die Namen ausgesucht?

Damals gab's bei Sega die Prämisse, dass kein Mitarbeiter in den Credits unter seinem richtigen Namen auftauchen durfte. So kam es zu den Pseudonymen. Der Grund für meinen Nicknamen? Das ist mir zu peinlich, das kann ich nicht erzählen. Es ist ein Geheimnis! (lacht)

MAN!AC: Sie waren eine der ersten weiblichen Spieldesigner. Was verschlug Sie in diese Branche?

Ich dachte darüber nach, Werbedesign zu studieren. Während der Uni-Zeit wuchs mein Interesse an Grafikdesign – ich wollte später mein eigenes kreatives Ding durchziehen und nicht wie alle die Einheitsschiene fahren. Videospiele waren damals sehr im Kommen. Ich dachte, das ist die richtige Herausforderung für mich.

MAN!AC: War es ein seltsames Gefühl, bei Sega zu arbeiten? Wie haben sich die Dinge verändert? Denken Sie, dass sich heute mehr Frauen ins Videospiel-Business trauen?

Sega legte schon immer mehr Wert auf individuelle Talente als auf das Geschlecht. Was Frauen und Spieldesign angeht: Da ändert sich einiges. Zwar langsam, aber stetig. In Japan ist es alltäglicher geworden, als Frau in dieser Branche arbeiten zu wollen. Videogames als Freizeitvertreib für junge Mädchen sind immer noch nicht so gefragt. Stoßen sie dabei aber auf Titel, die sie besonders mögen, wächst der Wunsch, eigene Spiele zu entwickeln. Wenn mehr und mehr Leute Videospiele lieben lernen, wird sich auch die Zahl der weiblichen Gamedesigner kontinuierlich erhöhen.

MAN!AC: Viel wird darüber diskutiert, wie man Frauen dazu bringt, sich für Videospiele zu begeistern. Wie denken Sie mit Ihrer 20-jährigen Erfahrung darüber?

Naja, so ungewöhnlich ist es hierzulande nun auch wieder nicht, als Mädchen Videogames zu spielen. Du beginnst in deiner Jugend, siehst, wie die Eltern damit Spaß haben. Ich glaube, Mädels stehen tendenziell mehr auf Rollenspiele wie "Final Fantasy". Mädchen mit dieser Genre-Vorliebe haben später auch ein größeres Interesse, selber an Spielen zu arbeiten. Ich möchte keine speziell auf das weibliche Geschlecht zugeschnittene Titel machen, obwohl ich schon denke, dass meine RPGs eine große Gruppe femininer Fans ansprechen. Gewalttätige, kriegerische Spiele ziehen eher Jungs an. Firmen, die sich mehr weibliche Kundschaft wünschen, sollten das im Hinterkopf behalten.

MX: Was gab den Ausschlag dafür, den Hauptcharakter in "Phantasy Star" als Frau zu gestalten – in einer Zeit, wo so gut wie keine starken weiblichen Figuren in Videospielen auftauchten?

Vor 15 Jahren waren weibliche Helden die absolute Ausnahme. Aber wir wollten damals Grenzen überschreiten, so wie mit animierten Monstern und 3D-Dungeons. Ein Mädel als Hauptdarsteller war also die logische Konsequenz. Welche Geschichte mag sie wohl haben? Wir fanden das ein spannendes Neuland.

MAN!AC: Hat sich die Darstellung weiblicher Charaktere in Videospielen seit damals verändert?

Nicht allzu sehr, wie ich finde. Ich designe weibliche Charaktere gerne so, dass sich beide Geschlechter damit identifizieren können. Ein Trend zu starken Frauen in Spielen, die sich vor allem an weibliches Publikum richten, ist allerdings nicht zu übersehen.

Rieko Kodama über ihre Lieblinge

MAN!AC: Was war bislang Ihr Lieblingsprojekt? An welcher Art von Spielen arbeiten Sie am liebsten?

"Skies of Arcadia" war definitiv eines meiner Lieblinge. Ich agierte dabei erstmals als Producer, daher habe ich einen besonders engen Bezug dazu. Am liebsten arbeite ich an Rollenspielen und Action-Adventures.

Steckbrief

Name:	Rieko Kodama
Alter:	41
Position:	Sega R&D Producer

Softographie (Auswahl)

Phantasy Star Serie
Master Systeme, Mega Drive, Saturn, Dreamcast, Gamecube, Xbox, PS2; 1987 - 2004

Altered Beast
u.a. Arcade, Master Systeme, Mega Drive, NES; 1988

Sonic 1 und 2
Mega Drive; 1990/1992

Skies of Arcadia
Dreamcast, Gamecube; 2000/2003

MAN!AC: An welchen Projekten haben Sie in letzter Zeit gearbeitet?

Zurzeit bin ich mit "Altered Beast" beschäftigt, es wurde kürzlich auf der TGS 2004 gezeigt. Es basiert auf dem Mega-Drive-Original. Die Konzeptionierung begann bei Overworks, richtig los ging's damit allerdings erst, nachdem wir zu Sega-Wow fusionierten. Man könnte es als Action-Spiel mit weniger RPG- und Adventure-Elementen als zur Mega-Drive-Zeit beschreiben.

MAN!AC: "Skies of Arcadia" hatte weltweit einen beachtlichen Erfolg und eine große Fanbasis. Sind Sie mit den Reaktionen darauf zufrieden?

Leute, die's gespielt haben, lieben es. Ich höre Positives aus allen Teilen der Welt – das macht mich stolz.

MAN!AC: Wir haben eine Zeit lang Gerüchte über eine Fortsetzung beziehungsweise "Gaiden"-Episode (eine Art Nebengeschichte) gehört. Können Sie uns dazu was sagen?

Wir hatten Pläne, aber die anderen Teammitglieder sind aktuell mit Projekten wie "Sakura Taisen" beschäftigt – zurzeit liegt die Sache also auf Eis. Ich würde mich jedenfalls über eine weitere Episode mit den Luftpiraten freuen.

MAN!AC: Was sind Ihre Lieblingsspiele der aktuellen Hardware-Generation?

Letztes Jahr standen bei mir "Final Fantasy 10" und "Final Fantasy X-2" ganz hoch im Kurs. Ich freue mich auf "Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter" und "Battle of Middle Earth". Wenn ich in meiner Freizeit spiele, dann versuche ich das Designer-Denken auszuschalten. Dann macht's einfach mehr Spaß!

Das Interview führten Heidi Kemps und Hasan Ali Almaci.

VIDEO AUF DVD!

Die MAN!AC Spieleparade 2004

WIR BLICKEN ZURÜCK: DAS JAHR 2004 BRACHTE ZOCKERN MASSIG SPIELSPASS, ABER AUCH EINIGE ENTTÄUSCHUNGEN.

Die aktuelle Konsolen-Generation zeigte 2004 nochmal richtig, was in ihr schlummert. Zwar war der Sommer von einer ausgemachten Softwareflaute gezeichnet, dennoch konnten im vergangenen Jahr 102 Spieleperlen die begehrten MAN!AC-Prädikate ergattern.

Im diesjährigen Rückblick vernachlässigen wir unsere üblichen Genres – diese werden in der Highlights-Rubrik schon entsprechend gewürdigt. Stattdessen werfen wir einen Blick u. a. auf die größten Ankündigungen, Innovationen sowie 2D-Meisterwerke. Natürlich bekommen auch die dicksten Enttäuschungen ihr Fett ab. Zuletzt küren wir die besten Spiele 2004 für PS2, Xbox, Gamecube und GBA. Die persönlichen Favoriten der Redaktion findet Ihr übrigens auf der MAN!AC-DVD.

MAN!AC ★2004★

Ankündigung des Jahres

2004 bot viele Überraschungen: Einige Ankündigungen brachten die Zockerwelt jedoch in helle Aufregung. Hier die interessantesten:

1. The Legend of Zelda (Gamecube)

Raphael: Die E3-Sensation schlechthin: Der kindliche Cel-Shade-Link verwandelt sich zur großen Freude in ein realistisches Langohr.

2. Resident Evil 4 (PS2)

Olli: Niedergeschlagenheit bei Gamecube-Fanatikern, Party-stimmung bei PS2-Besitzern – Capcoms sensationelles Horror-Abenteuer sorgt auch im Sony-Lager für schweißnasse Hände.

3. Die EA-Microsoft-Hochzeit (Xbox)

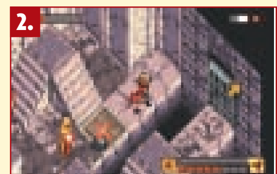
Ulrich: Auf der E3 groß angepriesen und zumindest in USA das große Ding: Xbox Live jetzt mit EA – in Europa dagegen gibt's den Spaß erst teilweise.

Innovation des Jahres

Gelegentlich gibt es noch wirklich neue Ideen. Diese Hard- und Software-Gimmicks gefielen uns in den letzten zwölf Monaten besonders.

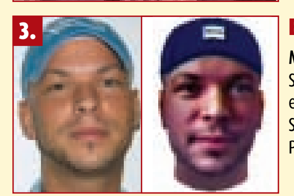
1. Gametrak (PS2)

Ulrich: Dank Seilzügen und Sensorabfrage prügelt Ihr damit beim Debüttitel "Dark Wind" wie in echt – der Muskelkater danach ist garantiert.



2. Boktai: The Sun is in your Hand (GBA)

Thomas: Ein GBA-Modul mit Lichtsensor – Konami brachte die Sonne als entscheidendes Spielelement in die Untoten-Jagd.

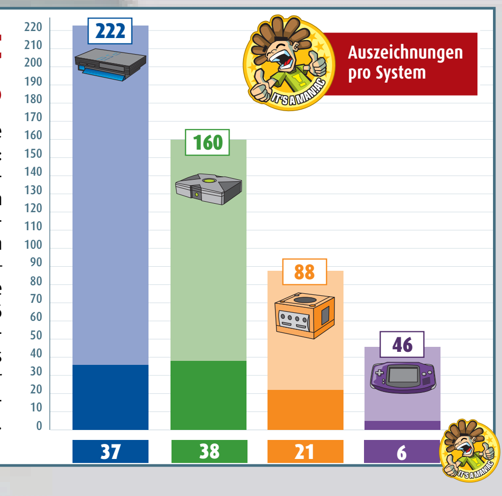


3. EyeToy Cameo (PS2)

Matthias: Gewitzte Nutzung von Sonys USB-Kamera: Dank Cameo erscheint Euer Abbild auf dem Schirm. "TIF 2005" und "EyeToy: Play 2" machen's vor.

Massenhaft Spielspaß

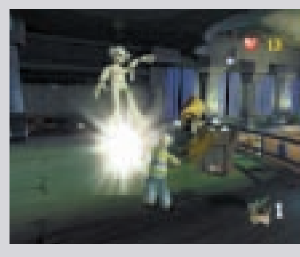
Auch dieses Jahr glühte das MAN!AC-Testlabor: 2004 stellten sich insgesamt 516 Spiele zum strengen PAL-Test. PS2- und Xbox-Tests blieben zahlenmäßig stabil – lediglich der Gamecube baute ab (Vorjahr: 126 Tests). Die Auszeichnungen wurden ebenfalls rarer: Statt 133 im Jahr 2003 vergab die Redaktion 102 'It's a MAN!AC'.



MAN!AC Jahrgang 2004

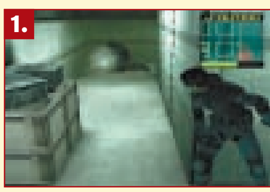
Bemerkenswertes aus zwölf Monaten

MAN!AC 01/04: Nintendo eröffnet den Preiskampf – der Gamecube kostet nur noch schlappe 99 Euro, was zu einem ordentlichen Absatzschub führt. Dezent enttäuschend geriet das Xbox-Debüt vom ehemaligen Nintendo-Exklusivpartner Rare: "Grabbed by the Ghoulies" überzeugte zwar mit witzigem Stil, das Spielkonzept krankte aber an diversen Macken. "Need for Speed Underground" von EA mauserte sich dagegen völlig unerwartet zum Megaseller.



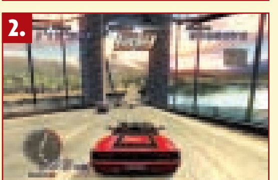
Wiederbelebung des Jahres

Fortsetzungen gibt's viele, echte Neuauflagen dagegen eher selten – und wirklich gute noch weniger. Wir picken die drei besten raus.



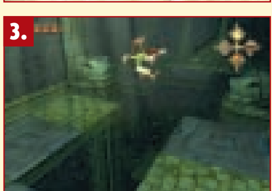
1. Metal Gear Solid: The Twin Snakes
(Gamecube)

Thomas: Solid Snake schleicht noch immer wie zu besten PSone-Zeiten – doch diesmal mit gehörig aufgepeppter Optik.



2. Out Run 2 (Xbox)

Ulrich: Vergesst die Zahl im Namen, eigentlich spielt sich's genauso wie vor 18 Jahren – also ein tadelloses Arcade-Vergnügen, das dank fähiger Programmierer auch klasse aussieht.



3. Pitfall: Die verlorene Expedition
(PS2, Xbox, Gamecube)

Ulrich: Zu den großen Hüpfspielweihen reicht's für Harry diesmal zwar nicht, aber das Abenteuer ist auf dem richtigen Weg.

Messebabes des Jahres

Was wäre eine Messe ohne hübsche Mädels? Premiere: Dieses Jahr präsentieren wir die süßesten Versuchungen eines harten Messetages.



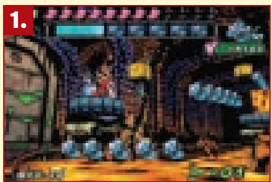
1. Miss E3
Passend zu "Playboy The Mansion" präsentiert sich das sexy Playboy-Bunnie äußerst freizügig – Stichwort: Bodypainting!

2. Miss Games Convention
Kurvenreich ging es am Ubisoft-Stand zu: Die hübschen Mädels ließen bereitwillig das Blitzlichtgewitter über sich ergehen.

3. Miss Tokyo Game Show
Olala! Microsoft präsentierte in Tokio nicht nur süße Schönheiten, sondern auch aufreizende Xbox-Badeanzüge.

2D Spiel des Jahres

Trotz der seit PSone-Zeiten eingeleiteten 3D-Revolution sind 2D-Titel nicht tot zu kriegen. Insbesondere Retro-Fans freut dieses Revival.



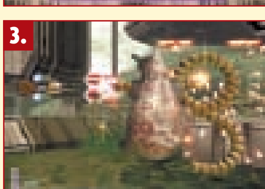
1. Viewtiful Joe
(PS2, Gamecube)

Olli: 2D-Spielprinzip innovativ in die aktuelle Konsolen-Generation portiert – Capcoms Superheld bringt das Genre eine Evolutionsstufe weiter.



2. Gradius 5 (PS2)

Raphael: Die packenden taktischen Bosskämpfe, die superbe Edel-Optik, das fantastische Leveldesign sowie die aberwitzigen Tempo-Wechsel begeistern. Der Baller-König schlechthin.

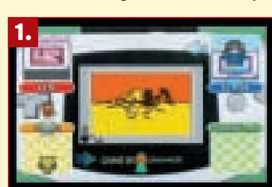


3. R-Type Final (PS2)

Raphael: Trotz langsamen Spielablauf glänzt Irems letzte "R-Type"-Schießerei mit veränderten Umweltbedingungen, einem fairen Schwierigkeitsgrad und strategischer Note.

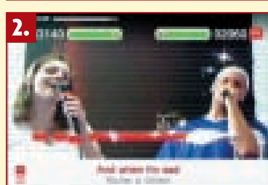
Multiplayer-Spiel des Jahres

Viele Titel bieten Mehrspieler-Optionen, ein paar Stars blühen dabei besonders kräftig auf – unsere Party-Tipps von 2004.



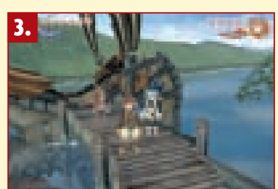
1. Wario Ware Inc.: Mega Party Game$
(Gamecube)

Ulrich: Sieht zwar (fast) aus wie auf dem GBA, aber zu viert geht's richtig wild zur Sache: kurz, knackig, klasse.



2. SingStar Party (PS2)

Raphael: Ein absoluter Mehrspieler-Hochgenuss, selbst die lauteste Fete wird damit zum Kracher. Profisänger überzeugen schließlich die korrekte Klang-Anzeige und die tadellosen Mikrofone.



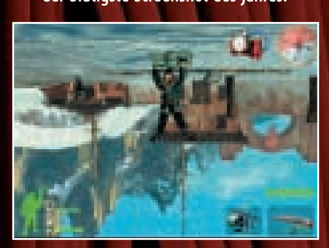
3. Final Fantasy: Crystal Chronicles
(Gamecube)

Thomas: Bis zu vier Spieler kämpfen sich durch stilvolle RPG-Welten – allerdings nur mit entsprechend vielen GBAs.

Die skurrilsten Bildschirmfotos



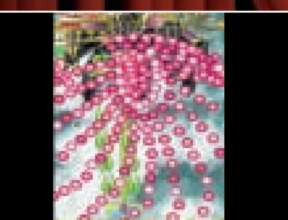
Splatter-Fest bei "Deus Ex: Invisible War" – der blutigste Screenshot des Jahres.



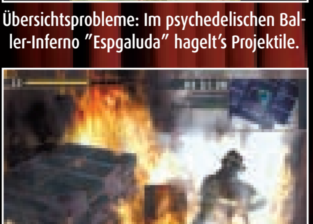
Verkehrte Welt in "Armed and Dangerous": Mit der Anti-Schwerkraft-Waffe wird's lustig!



"DRIV3R" ist von Grafik-Bugs geplagt: Unser Robocop kann ein Lied davon singen.



Übersichtsprobleme: Im psychedelischen Baller-Inferno "Espgaluda" hagelt's Projektile.



Heißester Shot: In "Firefighter F.D. 18" züngeln lodernde Flammen an jedem Fleck.

MAN!AC 02/04: Nintendo nimmt China ins Visier – mit einem aufgebohrten N64 in Pad-Form namens iQue. "Manhunt" erscheint ausschließlich im europäischen Ausland und löst angesichts überzogener Gewaltdarstellung heftige Diskussionen aus.





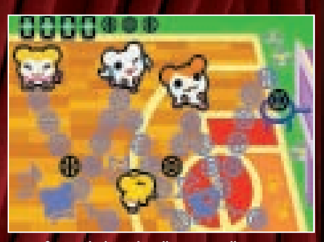
MAN!AC 03/04: Angesichts einer überzeugenden Präsentation gerät MAN!AC beim ersten Kontakt mit "DRIV3R" ins Schwärmen – "Reflections findet mit 'DRIV3R' zu früherer Stärke zurück" war da zu lesen. Den späteren Spielspaß-Absturz kennt Ihr ja...

MAN!AC 04/04: Geschenkt ist den Lesern noch zu teuer – das 8-seitige "R-Type Final"-Booklet stößt einigen wenigen MAN!AC-Käufern sauer auf. Shoot'em-Up-Fans freuen sich dagegen über Interview, Historie und Test.

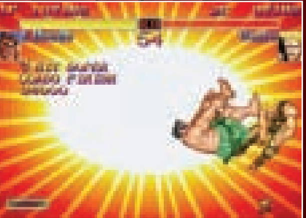


MAN!AC 05/04: Neben der ersten exklusiven "Resident Evil 4"-Story in Deutschland erregt die Ankündigung von MAN!AC TV Aufsehen. Die Redaktionstelefone laufen heiß und das E-Mail-Postfach quillt über. Doch all die Aufregung war umsonst, erschien die Meldung doch Anfang April...


Das brillante Ballerspektakel "Gradius 5" glänzt mit den schönsten Explosionen.


Süßer geht's nicht: "Hamtaro" sprengt jegliche Niedlichkeitsskala.

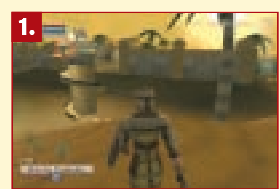

Grimassen-Spezialist Max bei einer seiner schwersten Übungen ("SingStar Party").


Lass die Sonne rein: Hondas Super-Special in "Hyper Street Fighter 2" erleuchtet die Glotze.


Farbe ade: Als Screenshot wirkt die Röntgen-Sicht aus "Mission Impossible" äußerst kontrastarm.

Online Spiel des Jahres

Gehört Online-Spielen die Zukunft? Auf jeden Fall konnten Internet-Junkies schon 2004 auf wahre Perlen zurückgreifen.



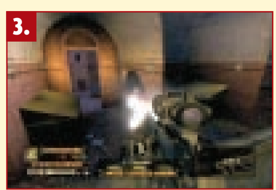
1. Everquest Online Adventures (PS2)

Thomas: Ein gigantisches Online-Universum öffnet sich für zahlungswillige PS2-Zocker – die vielfältige Spielewelt begeistert Monate lang.



2. DTM Race Driver 2 (PS2, Xbox)

Ulrich: Trotz Bandbreitenhunger ein großes Vergnügen, mehr Abwechslung im Fuhrpark und realistischere Strecken bot 2004 kein Internet-Rennspiel.

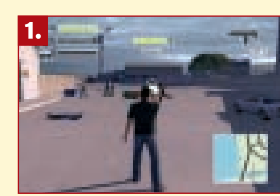


3. Rainbow Six 3: Black Arrow (Xbox)

Janina: Kein Team-Shooter bot solo wie online mehr Unterhaltung. Vom simplen Deathmatch bis zur spannenden Mission war alles vertreten.

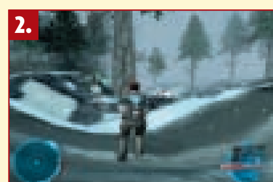
Enttäuschung des Jahres

Große Namen und wenig dahinter: Klar gab es noch schlechtere Spiele, aber bei diesen Titeln wurden unsere Gesichter besonders lang.



1. DRIV3R (PS2, Xbox)

Olli: Da ging die gesamte Kreativität wohl für den hippen Namen drauf. Entwickler Reflections versprach viel und fabrizierte am Ende ein halbgares Machwerk – pfui Tanner!



2. Syphon Filter: The Omega Strain (PS2)

Ulrich: Aller guten Dinge sind drei, ergo wurde der vierte Teil fast zum Debakel – mäßige Technik und unspannender Online-Part killten die alten Stärken.

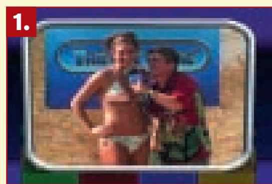


3. Silent Hill 4: The Room (PS2, Xbox)

Thomas: Abgenutzt? Nach dem spielerisch besten "Silent Hill"-Teil folgt ein lauer Aufguss mit vielen Macken und nervigen Geistern.

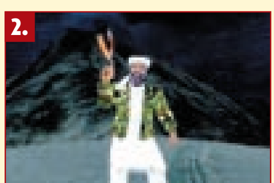
Gurken, die uns erspart blieben

Manchmal hat es auch sein Gutes, dass nicht jeder Titel den Weg nach Deutschland findet – so wie bei diesen Flops hier.



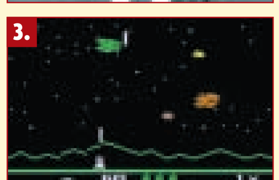
1. The Guy Game (PS2, Xbox)

Ulrich: Okay, amerikanische Teenies sind also doof. Und bei Spring Break treiben sich viele unattraktive Backfische rum, schon kapiert – aber musste das zu einem 'Spiel' werden?



2. Americas 10 Most Wanted: War on Terror (PS2, Xbox)

Ulrich: Mitleid für England – denn dort gibt's den miesen Ego-Shooter mit eingebauter Geschmacklosigkeit tatsächlich.



3. Intellivision Lives! (PS2, Xbox, Gamecube)

Ulrich: Retro-Sammlungen sind fein, manchmal bleibt aber doch besser nur die Erinnerung. Besonders wenn die Steuerung auf Pads einfach nicht passt.

R.I.P.

So manche Branchenstory wurde 2004 jäh und schmerzvoll beendet – die folgenden Beispiele bleiben uns in Erinnerung.



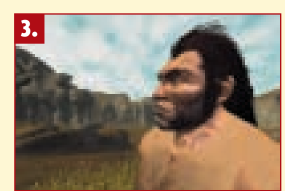
1. Acclaim (PS2, Xbox)

Ulrich: Die ehemaligen 8- und 16-Bit-Giganten wurden letztlich von Misswirtschaft und Next-Gen-Flops erdrückt – nur die deutsche Filiale kämpft noch immer mutig gegen das Ende.



2. True Fantasy Live Online (Xbox)

Ulrich: Es sollte das ambitionierteste Online-Rollenspiel der Konsolenwelt werden, endete aber als Fußnote der Microsoft-Geschichte – schade drum.



3. B.C. (Xbox)

Matthias: Schock für alle Molyneux-Fans: Das ehrgeizige Steinzeit-Epos "B.C." wurde gestoppt. Bleibt nur die Hoffnung, dass der Titel auf kommenden Konsolen wiederbelebt wird.

MAN!AC 06/04: Stillstand bedeutet Rückschritt – nach diesem Motto erfolgt die Einführung von MAN!AC Extended, einem 16-seitigen Heft-im-Heft, in dem wir monatlich über den Preview/Test-Tellerrand blicken. Zudem kostet die MAN!AC ab sofort nur noch schlanke 2,99 Euro.



MAN!AC 07/04: Spielehersteller greifen manchmal zu seltsamen Werbeaktionen. So geschehen bei Ataris doppelseitiger "Transformers"-Anzeige, die aus dem Testbericht des Offiziellen Playstation 2 Magazins bestand. Dort fiel die Spielspaßwertung nämlich um einiges höher aus.

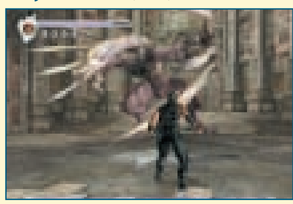
MAN!AC 08/04: Das mittlerweile indizierte "Manhunt" wird zum Hauptdarsteller einer "Stern TV"-Sendung. Der Absatz des brutalen PS2-Abenteuers steigt danach enorm – Gewaltdiskussion mit ungewolltem Ausgang.

MAN!AC 09/04: Heimlich schön geredet: "DRIV3R" macht in England negative Schlagzeilen mit 'Viralem Marketing'. Den Verkaufszahlen schadet dies nicht, die Action-Orgie geht über die Ladentheken wie geschnitten Brot.

Sonderpreis: Schwerstes Spiel

Tecmos Entwicklerstudio Team Ninja hatte Erbarmen mit masochistisch veranlagten Xbox-Besitzern.

Ninja Gaiden (Xbox)



Matthias: Erinnert sich noch jemand an knackige 2D-Zeiten a là "Ghouls 'n Ghosts", als nur Profizocker die späteren Levels zu Gesicht bekamen? Viele der heutigen Titel scheinen ob solch knüppelharter Perlen den Spieler regelrecht zu schonen. Tecmos "Ninja Gaiden" hingegen verlangte selbst versierten Joypad-Artisten alles ab und sorgte so für zahlreiche "Wenn-ich-nochmal-draufgeh-schmeiß-ich-meine-Xbox-aus-dem-Fenster"-Momente. Frustige Sprungpassagen, massenweise Gegner, die von allen Seiten auf den tapferen Ninja einstürmten und fiese Bossgegner waren an der Tagesordnung. Der Gipfel: Per Xbox Live kann gar ein zusätzlicher höherer (!) Schwierigkeitsgrad heruntergeladen werden.

Sonderpreis: Technik

Fortschritt ist nicht aufzuhalten – dieser kluge Spruch trifft bei virtuellen Spielewelten mehr denn je zu.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Xbox)



Thomas: Wow! Mit hochdetaillierten Texturen, stimmigen Licht/Schatten-Spielchen, stylischen Menüs und dem lebensechten Hauptdarsteller Riddick alias Vin Diesel avanciert Starbreeze Studios Meisterwerk zur neuen Xbox-Grafik-Referenz. Hinter der überragenden Optik verbirgt sich eine neue Technik: 'Normal Mapping' heißt das Zauberwort, das bald auch nachfolgende Genre-Vertreter verwenden. Das Verfahren überzieht polygonarme Modelle mit einer detaillierten Textur, die echte Höhen und Tiefen erzeugt und realistische Umgebungen und Charaktere schafft. Dank atmosphärischer Lichtquellen wird die Illusion komplett. Gratulation, Starbreeze!



Augen auf im Alien-Verkehr: Mancher "R-Type Final"-Level birgt abgedrehte Überraschungen.



Emmas Albtraum: Konamis "Rumble Roses" hat mit der Frauenbewegung nichts am Hut.

Sonderpreis: Pechvögel

Manche Leute trifft das Schicksal doppelt: Die Rennspiel-Programmierer aus England scheinen das Unglück für sich gepachtet zu haben.

Juice Games

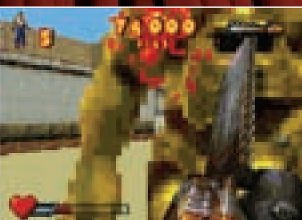


Ulrich: Wir erinnern uns: Vor einigen Jahren bastelte Rage an einem Xbox-Rennspiel mit Online-Anbindung und edler Lizenz. Doch gerade als "Lamborghini" fertig wurde, ging die Firma Pleite. Das Ende vom Lied: Electronic Arts kaufte den kompletten Code und lässt ihn seitdem im Giftschrank verschimmeln, die Entwickler fingen als Juice Games mit einem neuen Titel an. Dieser entpuppte sich als "Juiced" und sollte dank Acclaim Erfolge einfahren – dummerweise ging aber auch dieser Publisher kurz vor der Zielgerade Bankrott. Eine dritte Firma wird es nun aber wohl nicht mehr erwischen, denn THQ steht (noch?) auf solidem finanziellen Fundament.

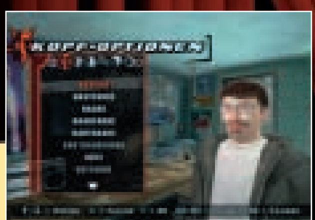
Sonderpreis: Dämlichste Spielenamen

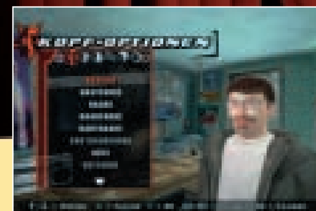
Spielerisch vielleicht gar nicht so schwach, präsentiert sich so mancher Titel mit haarsträubender wie blödsinniger Namensgebung.

- Asterix & Obelix XXL
- Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln
- Disney's Tricky Micky
- Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends
- Hamtaro: Ham-Ham Games
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Space Invaders Invasion Day
- Scooby Doo! Fluch der Folianten
- Seven Samurai 20XX
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



"Serious Sam Advance": Vor lauter Pixel erkennt man das Kettensägenmassaker kaum.

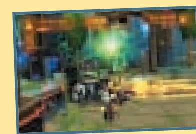




Operation misslungen? Das "Tony Hawk"-Gesichts-Feature hat Nebenwirkungen.

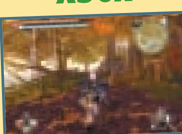
Spiele des Jahres 2004

PS2



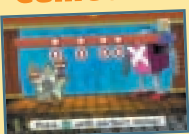
1. Rachet & Clank 3
2. Sly 2: Band of Thieves
3. Onimusha 3: Demon Siege
4. Gradius 5
5. SOCOM 2: U.S. Navy SEALs

Xbox

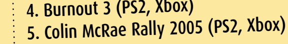


1. Fable
2. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
3. Ninja Gaiden
4. RalliSport Challenge 2
5. Rainbow Six 3: Black Arrow

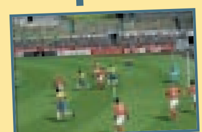
Gamecube



1. Paper Mario: Die Legende von Äonentor
2. Pikmin 2
3. Metal Gear Solid: The Twin Snakes
4. Animal Crossing
5. Tales of Symphonia

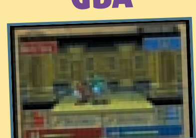


Multiplattform



1. Pro Evolution Soccer 4 (PS2, Xbox)
2. Tony Hawk's Underground 2 (PS2, Xbox, Gamecube)
3. Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, Xbox, Gamecube)
4. Burnout 3 (PS2, Xbox)
5. Colin McRae Rally 2005 (PS2, Xbox)

GBA



1. Fire Emblem
2. Mario & Luigi
3. Metroid Zero Mission
4. Pokémon Blattgrün&Feuerrot
5. Mario vs. Donkey Kong

MAN!AC 10/04: Thorsten Küchler verlässt nach eineinhalb Jahren MAN!AC-Zugehörigkeit den Verlag. Letzter Akt bei Take 2s "Manhunt": Der Titel wird beschlagnahmt. Gleichzeitig kündigt Gamedesigner American McGee an, das brutalste Spiel aller Zeiten zu entwickeln.



MAN!AC 11/04: Mit Janina Wintermayr sowie Matthias Schmid kommt frisches Blut in die Redaktion, der 64-seitige Spieleführer und die beiden "Killzone"-Pappaufsteller begeistern die Leser. Entzückt reagieren auch Kaufwillige auf die die Preissenkung von PS2 und Xbox: Je 149 Euro kosten die Konsolen ab sofort.

MAN!AC 12/04: Hurra, hurra, die DVD ist da! Jetzt gibt's die MAN!AC monatlich mit randvollem Silberling für 4,99 Euro. Wer ohne Spielevideos leben kann, greift weiterhin zur 'Unplugged'-Version ohne DVD.



Schmökerkost aus Fernost

ALLE NES-SPIELE IN EINEM SCHINKEN, PRAKTISCHE UMBAUTEN UND ZWIELICHTIGES ZUBEHÖR IM ÜBERBLICK: WENN'S UM DIE VERBREITUNG KNALLHARTER FAKTEN GEHT, NEHMEN JAPANISCHE SPIELEBÜCHER KEIN BLATT VOR DEN MUND.



Sammlerbücher kommen schon mal mit putzigen Extras: Dem Mega-Drive-Buch liegen ein Konsolen-Modell mit zwei Modulen und eine schicke Verpackung bei.

800 Spiele für PSone übersichtlich vorgestellt: Wenn Ihr die Herstellernamen in der Tabelle nicht entziffern könnt, checkt Ihr einfach den englischen Copyright-Vermerk der Spielebilder.

>>> Wer in Europa Videospielwissen in Büchern sammeln will, muss schon genau suchen: Abgesehen von den Lösungshilfen gibt's nur eine Hand voll Fachbücher, die sich mit dem Thema Videospiele und Konsolen beschäftigen. Bei Importeuren und Merchandise-Händlern ergattert Ihr zudem die prächtigen Artwork-Bücher, die in Japan zahlreich erscheinen. Dort ist nämlich das Gegenteil der Fall: Wenn Spielredakteure ins ferne Asien reisen, stehen nicht nur Messebesuch und Konsolen-Shopping auf dem Programm – auch die bis zu achtstöckigen Bücherläden werden stundenlang durchstöbert. Hier finden sich Lektüren über nahezu alle Aspekte des Videospielens, vom Sammeln über Hardware-Basteleien bis hin zu Erstellen eigener Games. Dabei muss man kein Japanisch-Experte sein, um nützliche Nachschlagewerke zu finden: In Sammlerbüchern vermitteln Tabellen und Icons die wichtigsten Informationen und in den prächtigen Fotobänden sagt sowieso ein Bild mehr als 1.000 Worte!

Videospiel im Katalog

Sammler klassischer und neuer Videospiele halten nach Spielkatalogen Ausschau, die nützliche Informationen über Fundstücke und Exoten verraten: Diese Systemlexika präsentieren etwa alle Spiele für eine Konsole samt Screenshot und listen wichtige Daten wie Hersteller, Spieleranzahl und Erscheinungsdatum – auf den Tag genau. Spielkataloge gibt es in den verschiedensten Ausführungen: Das Sammelwerk "Family Computer 1983-1994" zeigt z.B. Verpackung und Datenträger statt Spielbildern, dank englischer Spalte versteht Ihr sogar die Kurzbesprechungen der Titel. Damit könnt Ihr nicht nur daheim ausgefallene Second-Hand-Ware zuordnen, sondern auch in japanischen Sammlerläden gezielt nach bestimmten Covers Ausschau halten. Sammlerkataloge gibt's aber nicht nur für Spiele, sondern auch für Hardware und Zubehör: Wer absolut jeden Spezialcontroller und kompatible Spiele kennen will, greift zu.

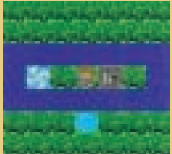
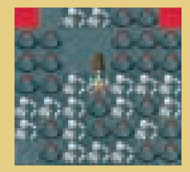
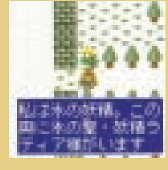
Bastelbücher

Im Gegensatz zu Sammlern halten Bastler wenig vom unveränderten Original-Zustand ihrer Hardware: Dabei spielen die berüchtigten MOD-Chips keine Rolle, stattdessen machen originelle Erweiterungen, mit Schaltern und Lämpchen



Spielekatalog für den Family Computer alias NES: Dank Pakshots könnt Ihr exotische Spiele bestimmen, die englische Spalte übersetzt den Titel.

Jeden Monat ein Erlebnis: Das Gamelab verrät für umgerechnet fünf Euro die neusten Bastellösungen.

Mit "Field Dungeon 2" erstellt Ihr auf dem PC (links) ein eigenes Handy-Rollenspiel: Die Spielmechanik erinnert an die ersten "Final Fantasy"-Abenteuer (Seite 126)

getunte Armaturen den Lötkolbenschwinger glücklich. Wenn Ihr etwa das CD-Laufwerk Eurer PSone wechseln, Euer Handheld mit Bildschirmbeleuchtung ausstatten wollt oder einfach nur die Pin-Belegung von Schnittstellen klassischer Konsolen sucht, besorgt Ihr Euch Nachschlagewerke wie "100 Umbauten für PSone, Saturn, N64, Game Boy und Wonderswan". Die Bastelanleitungen versteht Ihr dank anschaulicher Schaltpläne und Schritt-für-Schritt-Fotos auch ohne Japanisch-Kenntnisse.

Die ultimative Hardwarebibel für Bastler ist in Japan allerdings kein einzelnes Buch, sondern eine ganze Serie: Das monatlich erscheinende "Gamelab" umfasst je Ausgabe rund 220 Seiten und präsentiert nahezu jeden erdenklichen Basteltipp. Von den neusten Schummelcodes bis zu ausgefallenen Experimenten ist hier alles zu finden: Wer seine PS2 mit LCD-Screen und Akku zum Handheld oder eine echte E-Gitarre zum Gitarren-Controller umfunktionieren will, findet hier die korrekte Anleitung.

Aber nicht nur Umbauten sind das Thema zahlreicher Bastelbücher, auch das Erstellen eigener Spiele wird Euch ermöglicht: Mit Asciis "Field Dungeon 2" kauft Ihr ein komplettes Handy-Rollenspiel (i-Mode) samt Editor für PC, das sich mit entsprechendem Internet-Speicher auch online stellen lässt. Das anschauliche Buch klärt Aufbau und Modifikation der Abenteuerwelt: Wer den japanischen Editor studiert, kann natürlich auch deutschsprachige Abenteuer erstellen.

Schatten aus der Unterwelt

Dank günstiger Software-Preise und reichlich Absatz können sich Japaner einen lockeren Umgang mit dem Urheberrecht leisten: Das merkt Ihr nicht nur angesichts unbehelligt angebotener "100in1"-Module, sondern auch an der Lektüre im Buchladen. Wer alles über die dunklen Videospielkünste wie MOD-Chip und Wechseltrick, Vervielfältigungsverfahren und Kopierstationen wissen will, besorgt sich eine der berüchtigten Kopiererbibeln. Diese vermitteln ebenso wie die Bastlerbücher umfassendes Wissen, vom Rohling-Test bis zur Installation von Emulatoren wird jedes Thema anschaulich abgehandelt – alle nötigen Tools liegen auf CD bei, für Updates checkt der Fan die einschlägigen Internet-Links.

Aber nicht nur DVD-R-Freaks kommen auf ihre Kosten: Wer unter einem Abenteuerurlaub das Durchforsten zwielichtiger Märkte in Thailand, Malaysia oder Hong Kong versteht, entdeckt gar passende Reiseführer. So verrät das "Buch der Piraten-Software" einschlägige Adressen für Videospiel-Bootlegs und Produktpiraterie allgemein in den großen Metropolen Asiens. Natürlich sind die Tipps auf Japaner zugeschnitten: Bleibt das Problem, wie Ihr Eure Mitbringsel dem deutschen Zoll erklärt. *oe*



Die 100 Bastelanleitungen versteht Ihr auch ohne Japanisch-Kenntnisse: Schritt für Schritt lassen sich die Bilder leicht nachahmen – rechts eine PSone-Memcard mit LEDs für Speicherzugriff.



Zwielichtige Läden nach Metropolen geordnet und mit Karten erklärt: Reiseführer wie das "Buch der Piraten-Software" bringen Videospiel-Freaks zu den exotischsten Händlern Asiens.



Protzt auf dem Cover mit Kopien: Den berüchtigten Cracker-Büchern liegen die nötigen Tools auf CD bei.



Buch, Entwicklerumgebung und Handy-Emulator kosten umgerechnet 20 Euro.

XBOX²

NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2

Xbox mal Drei = Xbox Next?



Das Design der 'Xbox Next'? Der obige MAN!AC-Entwurf präsentiert sich in schlankem Design mit Anschlüssen für vier Spieler, Slot-In-Laufwerk und der Möglichkeit, das Gerät senkrecht zu stellen.



Hier ein MAN!AC-Entwurf zum 'Xbox Next PC' – der vollausgestatteten PC-Variante der kommenden Microsoft-Konsole.



Xbox Next
Noch unbestätigte Tech-Specs der kommenden Xbox 2

CPU	3x 3.5 GHz IBM PowerPC Prozessoren auf einer CPU – 21 Milliarden Befehle pro Sekunde
Grafik	R500 Grafikchip von ATI mit 500 MHz Takt
Speicher	256 MB mit hoher Datenrate (>22 GB/Sek)
Medium	DVD oder HD-DVD
Controller	kabellos mit zwei Analog-Sticks, Steuerkreuz, zwei Schultertasten und vier Action-Buttons – alles analog, aber ohne schwarze und weiße Buttons
Anschlüsse	Vier Controller-Ports Speicherkarten-Slots USB 2.0 VGA-Buchse Ethernet

Noch unbestätigt: Einem internen Microsoft-Papier zufolge soll die Xbox 2 unter dem Codenamen Next erscheinen und in drei Ausführungen zur Wahl stehen. Die Enthüllung der 'Xbox Next' folgt im Januar auf der CES-Computermesse in Las Vegas. Die Meldung wird seitens Microsoft weder dementiert noch bekräftigt. Gehen wir doch mal der Aussage auf den Grund und skizzieren eine Modellreihe der 'Xbox Next'.

Spielemaschine

Der kleinste Ableger nennt sich 'Xbox Next' und kommt als reine Spielemaschine daher. Wie schon in der letzten Ausgabe erwähnt, enthält das im Vergleich zur Xbox 1 kleinere Gerät keine Festplatte und nur elementare Online-Funktionen. Zum Speichern von Spielständen dienen Memcards. Als Laufwerk kommt ein DVD- bzw. ein HD-DVD-Laufwerk in Frage. Erscheinungsdatum: Herbst/Winter 2005.

Multimedia-Monster

Die zweite Variante heißt 'Xbox Next HD'. Zusätzlich wird hier eine Festplatte verbaut. Diese ermöglicht eigene Soundtracks beim Spielen und schnellere Ladezeiten – wie schon bei der Xbox 1. Erweiterte Funktionen, wie ein abgespecktes Media-Center zur Aufnahme und Verwaltung von Videos runden das Angebot ab. Das Gerät würde parallel mit der kleineren Version erscheinen.

Personal Computer

Zum Dritten folgt ein Jahr später ein kompletter PC namens 'Xbox Next PC', basierend auf der Xbox-2-Technologie. Als Betriebssystem kommt hier zusätzlich Windows 'Longhorn' zum Einsatz. DVD-Brenner, Festplatte und massig Anschlüsse lassen keinen Zweifel, dass es sich hier um ein vollwertigen PC handelt. Kabellose Eingabegeräte wie Maus, Tastatur, Controller sowie Verbindung für PC-Monitor und HDTV ergänzen das Equipment. Das implementierte Windows Media Center ersetzt Videorecorder und DVD-Player. Zu den Anwendungen zählen Internet-Surfen, Instant Messaging und auch PC-Spiele – damit wäre der Brückenschlag zwischen PC und Konsole vollzogen.

Zu schön, um wahr zu sein?

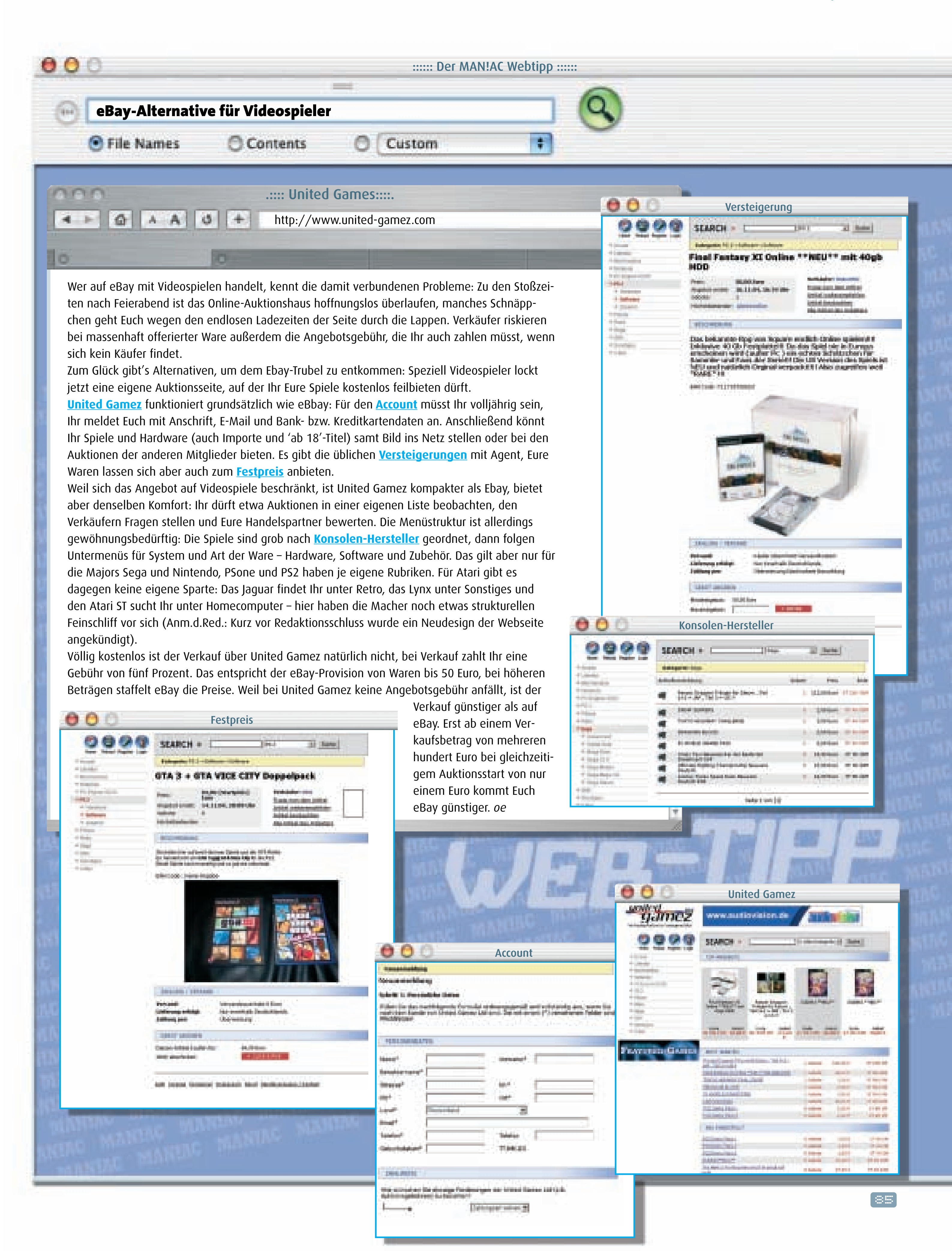
Fraglich bleibt, ob Microsoft diese Xbox-Reihe wirklich auf den Markt bringt. Schließlich zieht dies auch einige Nachteile nach sich: Der Kostenaufwand für Entwickler steigt erheblich, denn schlimmstenfalls müssten drei Xbox-Varianten programmiert werden. Daneben wäre der Release (Herbst 2005) für Spielehersteller verfrüht – bis dahin lassen sich kaum Killer-Apps und wirklich aufwändige Titel realisieren. Da das System Hand in Hand mit PC-Plattformen geht, wird auch die Exklusivität von Xbox-Titeln in Frage gestellt. Dennoch: Die Konkurrenz schläft nicht – die PS3 ist seitens Sony ebenso in verschiedenen Ausführungen angedacht. *ts*



Wünschenswert: Die Xbox Next in verschiedenen Farben – oder vielleicht mit durchsichtigem Gehäuse und dezenter Beleuchtung?

Next Level-Themen im Überblick:

TECH-TICKER >> +++ **DS-RAM:** Jedes Nintendo-DS-Modul soll mit einem eigenen Speicher von 4 KB bis 512 KB ausgestattet werden, um Spielstände zu sichern. +++ **Volle Unterstützung von Capcom:** Der japanische Hersteller will alle neuen Plattformen mit Spieletiteln unterstützen. +++ **Gratis vernetzt:** Für Sonys PSP sollen keine Online-Gebühren erhoben werden. +++ **Blu-ray verkleinert:** Sony stellte kürzlich eine kleinere Blu-ray-Disc mit 8 cm Durchmesser vor, die vielleicht auch in der PS3 Verwendung finden könnte. +++ **PSP bandelt mit Handys an:** Sonys Handheld kann via Infrarot Daten mit Handys austauschen. +++ **DS millionenfach:** Nintendo will vom DS-Handheld vier Millionen Stück bis Ende des Jahres verkaufen. +++ **Performance-Sprung:** Gerüchten zufolge soll die Xbox 2 15 bis 20 mal so stark sein wie der Vorgänger. +++ **Performance zum Zweiten:** Auch Nintendo Revolution soll dieser Leistung in nichts nachstehen. +++ **Verspätung:** Gerücht: Nintendo Revolution erscheint erst im Herbst 2006.



Wer auf eBay mit Videospielen handelt, kennt die damit verbundenen Probleme: Zu den Stoßzeiten nach Feierabend ist das Online-Auktionshaus hoffnungslos überlaufen, manches Schnäppchen geht Euch wegen den endlosen Ladezeiten der Seite durch die Lappen. Verkäufer riskieren bei massenhaft offerierter Ware außerdem die Angebotsgebühr, die Ihr auch zahlen müsst, wenn sich kein Käufer findet.

Zum Glück gibt's Alternativen, um dem Ebay-Trubel zu entkommen: Speziell Videospieler lockt jetzt eine eigene Auktionsseite, auf der Ihr Eure Spiele kostenlos feilbieten dürft.

United Gamez funktioniert grundsätzlich wie eBbay: Für den **Account** müsst Ihr volljährig sein, Ihr meldet Euch mit Anschrift, E-Mail und Bank- bzw. Kreditkartendaten an. Anschließend könnt Ihr Spiele und Hardware (auch Importe und 'ab 18'-Titel) samt Bild ins Netz stellen oder bei den Auktionen der anderen Mitglieder bieten. Es gibt die üblichen **Versteigerungen** mit Agent, Eure Waren lassen sich aber auch zum **Festpreis** anbieten.

Weil sich das Angebot auf Videospiele beschränkt, ist United Gamez kompakter als Ebay, bietet aber denselben Komfort: Ihr dürft etwa Auktionen in einer eigenen Liste beobachten, den Verkäufern Fragen stellen und Eure Handelspartner bewerten. Die Menüstruktur ist allerdings gewöhnungsbedürftig: Die Spiele sind grob nach **Konsolen-Hersteller** geordnet, dann folgen Untermenüs für System und Art der Ware – Hardware, Software und Zubehör. Das gilt aber nur für die Majors Sega und Nintendo, PSone und PS2 haben je eigene Rubriken. Für Atari gibt es dagegen keine eigene Sparte: Das Jaguar findet Ihr unter Retro, das Lynx unter Sonstiges und den Atari ST sucht Ihr unter Homecomputer – hier haben die Macher noch etwas strukturellen Feinschliff vor sich (Anm.d.Red.: Kurz vor Redaktionsschluss wurde ein Neudesign der Webseite angekündigt).

Völlig kostenlos ist der Verkauf über United Gamez natürlich nicht, bei Verkauf zahlt Ihr eine Gebühr von fünf Prozent. Das entspricht der eBay-Provision von Waren bis 50 Euro, bei höheren Beträgen staffelt eBay die Preise. Weil bei United Gamez keine Angebotsgebühr anfällt, ist der Verkauf günstiger als auf eBay. Erst ab einem Verkaufsbetrag von mehreren hundert Euro bei gleichzeitigem Auktionsstart von nur einem Euro kommt Euch eBay günstiger. *oe*

VIDEO AUF DVD!



SEGA Master System

Im Gegensatz zu Nintendos NES vertreibt Sega das Master System weltweit in derselben Form – das moderne, eckige Design überzeugt auch erwachsene Zocker.





Mit dem Powerbase-Converter spielt Ihr auf Segas späterem 16-Bit Mega Drive die alten Master-System-Titel



1990 erscheint das Sega Master System in kleiner und rundlicher Form – MyCard- und Erweiterungsschacht, Reset-Schalter sowie Betriebslämpchen fehlen. Die 3D-Brille ist damit nicht kompatibel.

DER KAMPF DER GIGANTEN GEHT IN DIE ERSTE RUNDE: SEGA WILL DIE ALLEINHERRSCHAFT VON NINTENDO MIT DEM TECHNISCH ÜBERLEGENEN MASTER SYSTEM BEENDEN.

>>> In den 80er-Jahren macht sich Sega weltweit als Automaten-Hersteller einen Namen. In Japan versucht die Traditionsfirma bereits seit 1983 den hart umkämpften Computer- und Videospielemarkt zu erobern. Segas erste Heimkonsole heißt SG-1000: Dem technisch mit dem Colecovision verwandten System fehlen Hardware-Sprites und Scrolling. Danach veröffentlicht Sega den Heim-Computer-Bruder SC-2000 sowie das technisch verbesserte SG-1000 II – zwei Controller-Buchsen und doppelter Arbeitsspeicher (von 1K auf 2K) gehören zur Grundausstattung. Diese ersten Konsolen-Gehversuche enden jedoch als Flop. Erst mit der dritten Z-80-Konsole (Mark III) stellen sich für die japanische Firma Erfolge ein. Danach präsentiert Sega 1987 das Master System dem gesamten Weltmarkt – jedoch erscheint die Konsole satte zwei Jahre später als das NES. Im Vergleich zum Mark III unterscheidet sich das Master System durch verbesserten Sound, moderneres Gehäuse und mehr Anschlüsse.

Wenig später gilt jedoch die Devise: Klein ist schick. Deshalb relauncht Sega 1990 das Master System unter dem Namen Sega Master System 2: ein rundliches, kleines Gerät mit fehlendem MyCard-Slot und Erweiterungsschacht (deshalb nicht mit der 3D-Brille kompatibel). Auch Reset-Schalter, Betriebslämpchen und RGB-Ausgang müssen weichen. Ebenfalls wegrationalisiert: Das versteckte Schnecken-Labyrinth-Spiel (drückt auf dem alten Master System vor dem Einschalten das Steuerkreuz hoch und beide Feuerknöpfe auf dem ersten Controller).

Das Master System verkauft sich weltweit unterschiedlich. In Japan bleibt Segas 8-Bit-Konsole eine unter vielen – nur sehr wenige Fremd-Entwickler wie Westone (“Wonderboy”) oder Compile (“Aleste”) programmieren Spiele. Das gleiche Problem besteht in Amerika. Der Vertrieb läuft über Tonka; diese Firma beschäftigt sich vornehmlich mit ‘normalem’ Spielzeug und verzettelt sich beim Marketing – statt dem Automatenhit ”Gauntlet” veröffentlicht Tonka die Spielegurke ”Cloud Master”. Das Fremdentwickler-Problem grassiert auch in Amerika – lediglich Activision und Parker sorgen für Spielefutter. Schlussendlich gehört Nintendo 90 Prozent des US-Konsolenmarkts – den kargen Rest teilen sich Sega und Atari. Besser stellt sich die Ausgangslage in Europa dar: Vor allem in England begeistert das Master System mit über 100 Automaten- und Computerspiel-Umsetzungen von Acclaim, Codemasters und US Gold die Massen. Ebenfalls ein Renner: Billigspiele für zehn Pfund. Import–Zocker freuen sich ebenso, da alle US-SMS-Spiele auf europäischen Geräten funktionieren – nur wenige Ausnahmen wie ”Back to the Future 3 ” mucken. Die größten Erfolge verbucht Sega in Brasilien. Hier gibt’s ein drittes Master System und das Master System Super Compact (etwas größer als Game Gear) – für Mädels in Pink. Bis 1999 erscheinen Spiele wie die Hüpferei ”Castelo Rá-Tim-Bum”. Im offiziellen ”Wonderboy in Monsterland”-Hack ”Mônica no Castelo do Dragãound” wehrt Ihr Euch statt mit Schwert via Stofftier-Hasen. Brasiliens Straßenfeger heißt aber ”Street Fighter 2”. *rf* <<<

Der Master-System-Vorläufer (Sega Mark III) erscheint 1985 in Japan – mit 8K Arbeits-, 16K Videospeicher, Hardware-Scrolling und Sprites.

Das Master System im Detail:

CPU-Taktfrequenz:	3,58 MHz
RAM-Speicher:	8 Kilobyte
Modulgröße:	bis 256 Kilobyte
Auflösung:	256 x 192
Farben:	16 aus 64
Soundkanäle:	3 + 1 Noise, FM
Joypad-Ports:	2



Weiterführende Informationen

www.segamastersystem.com
www.alexkidd.com

MASKOTTCHENSUCHE

Alex Kidd:



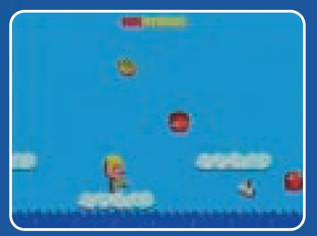
In seinem ersten Abenteuer "Alex Kidd in Miracle World" (1986) hüpft, boxt und flitzt der putzige Held durch knallbunte Welten. Glücklicherweise studierte Euer Held die Wissenschaft Shellcore – dadurch kann der Winzling Steine in kleine Brocken hauen. Für den ersten Teil gilt: andere Länder, andere Sitten. Während Alex in Japan bei der Landkarten-Zwischensequenz Reis isst, mampft er in Amerika Hamburger und trinkt in Puerto Rico Bier. 1988 erscheint der enttäuschende Nachfolger "Alex Kidd: The Lost Stars". Aus unerfindlichen Gründen entfernen die Programmierer alle Extrawaffen und Goodies des Vorgängers. Zurück zu den Wurzeln heißt es beim dritten Hüpfspaß "Alex Kidd in High Tech World" (1989). Den letzten Jump'n'Run-Einsatz auf dem Master System erlebt unser Held schließlich 1990 im putzigen Hüpf-Action-Mix "Alex Kidd in Shinobi World". Um einen besonderen Controller zu vermarkten, veröffentlicht Sega in Japan letztlich das langatmige "Alex Kidds BMX Trial".



Segas erstes offizielles Maskottchen überzeugt hauptsächlich im ersten Abenteuer.

Wonderboy:

Segas beste Automatenumsetzung gelingt 1986 mit "Wonderboy". Der Tausendsassa befreit seine holde Maid aus den Fängen übler Dämonen in traditioneller Hüpfmanier. Dabei beseitigt er übles Gesocks nicht mit 'Auf-den-Kopf-hüpfen', sondern wehrt sich mit Hammergeschossen und Turbo spendendem Skateboard. Zudem muss der putzige Kerl fleißig Früchte, Süßigkeiten und Hamburger essen, damit die ständig abnehmende Lebensanzeige nicht zur Neige geht. Trotz des großen Erfolgs ändert Sega das Spielkonzept. Im zweiten Teil "Wonderboy in Monsterland" (1988) mutiert der Winzling zum Action-Adventure-Helden. Das dritte Abenteuer "Wonderboy 3: The Dragon's Trap" (1989) setzt diese Tradition fort. Jedoch wandelt der verfluchte Held hier in verschiedenen Tierformen mit unterschiedlichen Fähigkeiten durch die Gegend. Nur das magische Kreuz lässt ihn wieder in menschliche Haut schlüpfen. Leider sind die Fortsetzungen auf dem Mega Drive teils öde und allesamt nicht besonders erfolgreich – die Serie stirbt.



Aus putzigem Hüpfer wird ein Action-Adventure-Held: "Wonderboy", wir vermissen dich.

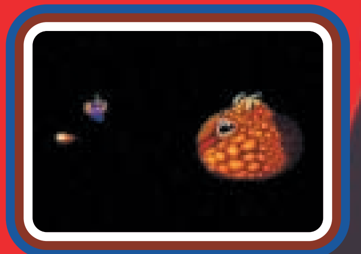
Sonic the Hedgehog:

Das für das Mega Drive konzipierte Maskottchen hüpft in "Sonic the Hedgehog" (1991) auf dem Master System äußerst erfolgreich durch bunte Welten – im Gegensatz zum Highspeed-16-Bit-Igel springt Ihr eher gemütlich durch die Levels. Im folgenden Abenteuer "Sonic the Hedgehog 2" (1992) rettet der blaue Igel seinen Freund Tails aus den Robotnik-Fängen. Mit Tails dürft Ihr im dritten Jump'n'Run "Sonic Chaos" (1993) erstmals einen anderen Charakter spielen – leider fehlt ein motivierender Zweispieler-Modus. Im letzten Master-System-Igel-Auftritt "Sonic the Hedgehog Spinball" (1993) schleudert Ihr den Turbo-Kerl durch ein Flipperlabyrinth. Den flinken Igel beobachtet Ihr heute in "Sonic"-Anime-Serien, "Sonic"-Comics und auf allen aktuellen Konsolen – klarer Maskottchen-Sieger!



Das einzige noch lebende Maskottchen düst heute auf allen Konsolen um die Wette.

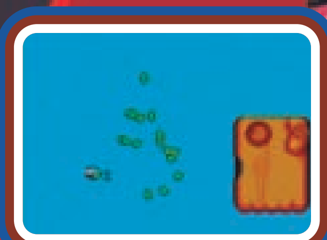
Automatenumsetzungen anno dazumal



Alien Syndrome, 1987
Die Flackerorgie hat nicht die Qualität des Originals – selbst die wichtige Levelkarte fehlt.



Double Dragon, 1988
Die Gebrüder Lee kämpfen mit Black Warriors und übler Technik – kurzfristig unterhaltsam.



Fantasy Zone, 1986
Die bunte Ballerei überzeugt mit putzigen Gegnern und tollen Extras.



Hang-On, 1985
Klassische Raserei von Punkt A nach B ohne Wegkreuzungen – triste Umsetzung.



Out Run, 1987
Technisch saubere Umsetzung – jedoch mangelt es an Abwechslung und Gegnern.



R-Type, 1988
Spielerisch guteUmsetzung des Baller-Klassikers mit grafischen (Flacker)-Mängeln.



Shinobi, 1988
Gelungene Umsetzung – die entführten Kinder spenden Extras und Superwaffen.



Steckbrief

Titel	Oddworld: Abe's Oddysee
System	Playstation, PC
Erschienen	1997
Entwickler	Oddworld Inhabitants, USA
Hersteller	GT Interactive, USA

Um- und Fortsetzungen

1998 Oddworld: Abe's Exoddus (PSone, PC)

1998 Oddworld Adventures (GB)

2000 Oddworld Adventures 2 (GBC)

2001 Oddworld: Munch's Oddysee (Xbox)

2003 Oddworld: Munch's Oddysee (GBA)

2005: Oddworld Stranger's Wrath (Xbox)

>>> Zehnjähriges Jubiläum für die Oddworld Inhabitants: Obwohl die in der kalifornischen Kleinstadt San Luis Obispo residierenden Entwickler in der vergangenen Dekade gerade mal drei unterschiedliche Produkte veröffentlicht haben, gehören sie zu den bekanntesten ihrer Zunft. Was nicht nur der Güte ihrer Spiele zu verdanken ist. Präsident Lorne Lanning ist neben Peter Molyneux einer der charismatischsten und redseligsten Vertreter der Branche – ein Streiter für die Anerkennung von Videospielen als Kulturgut und jemand, der in seinen Werken "Geschichten mit Herz und Bedeutung" erzählen will. Was ihm mit "Abe's Oddysee" zweifellos gelungen ist, auch wenn der Debüttitel der Oddworld Inhabitants auf den ersten Blick wenig Potenzial für eine mitreißende Story hat: Wie soll ein Jump'n'Run ohne Scrolling und mit einem buckligen Antihelden in der Hauptrolle schon groß die Herzen der Spieler entflammen?

Am Anfang war die Welt

Dass die 32-Bit-Odyssee des Mudokon Abe den Grundstein für über vier Millionen verkaufte Oddworld-Titel legte und auch heute noch fasziniert, liegt an der Dichte des Spiele-Universums, am durchdachten Szenario und der detailverliebten Kulisse, die Lorne Lanning & Co. im Vorfeld konstruierten. Drei Jahre waren nötig, um Oddworld Leben einzuhauchen, einige der Charaktere wurden schon vor Gründung des Studios im Jahre 1994 konzeptioniert. Kreativität und Ethik der Oddworld-Eltern bildeten das Fundament der sonderbaren Welt und ihrer skurrilen Bewohner: Sherry McKenna und Lorne Lanning arbeiteten beide in der kalifornischen Special-Effects-Branche (z.B. bei Rhythm&Hues), bevor sie sich auf das Wagnis Spieleentwicklung einließen. Ihre Welt sollte keine stereotype Fantasy-Kulisse für eine plumpe Heldengeschichte sein, sondern auf dem "Besten und Schlechtesten unserer Menschenwelt" basieren. Und so konstruierten sie ein Pixel-Universum, das allerlei irdische Probleme thematisiert: Ausrottung von Arten, Kurzsichtigkeit und Raffgier industrieller Gesellschaften, Raubbau an der Natur und Hilflosigkeit der Naturvölker.

Lange bevor das Spielprinzip von "Abe's Oddysee" feststand, wurde Oddworld als moralisierende Parallelwelt für Videospieler konzeptioniert, als Zeigefinger-Kulisse für eine epische Quintologie, von der bislang allerdings nur zwei 'echte' Teile ("Abe's" bzw. "Munch's Oddysee") erschienen sind. "Ob der Rest der Geschichte zuerst in Form von Spielen oder Filmen zu sehen sein wird, muss sich erst zeigen", meint Lorne Lanning zu seinem fünfteiligen Lebenswerk.



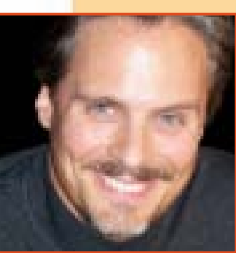
▲ Production Designer Steve Olds war für die grafische Geburt des Antihelden Abe verantwortlich.

THE MAKING OF ABE'S ODDYSEE

ORANGE-FARBENE GLUBSCHAUGEN, ZUGENÄHTER MUND, GEBÜCKTER GANG: ABE IST EIN ANTI-HELD. BEI SEINER ODYSSEE EROBERT ER DENNOCH DIE WELT.

▲ Ein Spiel gegen die Ausbeutung der Natur: Abe und seine Artgenossen sollen zu Lebensmitteln verarbeitet werden.

▲ Helden, Bösewichte und Tierarten der Oddworld friedlich vereint: Die obigen Charaktere entstammen "Abe's Oddysee" – dem ersten Teil der Quintologie.



"'ABE'S ODDYSEE' WAR EINE HOCHQUALITATIVE, FÜR DIESE ZEIT EINZIGARTIGE ERFAHRUNG, UND ES HATTE HERZ UND SEELE."

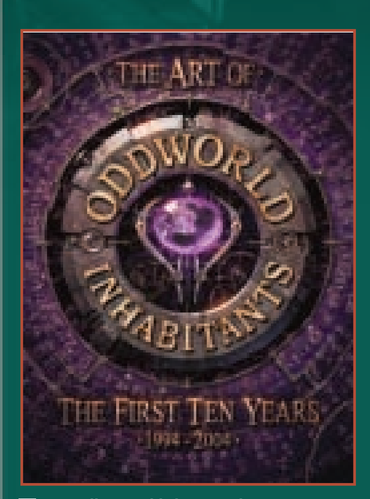
Lorne Lanning

Kampf mit dem Code

Während Abes Abenteuer um die Flucht aus der Fleischfabrik 'Rupture Farms' und sein Schicksal in der Mudokon-Heimatwelt relativ locker der Fantasie der Entwickler entsprangen, bereitete die Programmierung des Spiels größte Mühe und verschlang den Großteil der dreijährigen Produktionszeit. Die vielfältigen Renderkulissen, herrlich flüssige Animationen, nahtlos einsetzenden Kamerafahrten beim Wechsel von Ebenen sowie die individuellen Charaktere und Verhaltensweisen gehörten zum Ausgereiftesten, was zu jener Zeit aus der Playstation herausgeholt wurde – und so war Lannings größtes Problem auch "den Code verlässlich zum Laufen zu bringen".
Mehr Spaß machte dem Oddworld-Gründer die Synchronisation seiner Charaktere: Abe konnte durch acht Lautäußerungen mit Artgenossen kommunizieren (neben dem legendären 'Hallo' wurde den Mudokons 'Warten' oder 'Folgen' befohlen, aggressiv gezischt, gefurzt und gepfiffen) und trat in den FMVs als Erzähler auf. Lanning sprach alle Charaktere, weil er schon immer Spaß am Verstellen seiner Stimme hatte und sicher war, den Figuren mehr Persönlichkeit zu verleihen als ein Schauspieler, der für einen einzigen Tag mit dem Spiel konfrontiert würde.

Odyssee ohne Ende

Das abwechslungsreiche Spielkonzept aus Geschicklichkeit, Erkundung und Rätseln in einer durchdesignten, einzigartigen Welt funktionierte blendend: "Abe's Oddysee" verkaufte sich hervorragend auf Playstation und PC, sahnte reihenweise Auszeichnungen ab und rekrutierte vor allem in Europa eine gewaltige Fangemeinde (darunter 18% Frauen). Der kommerzielle Erfolg überraschte Oddworld Inhabitants nicht – Lanning, McKenna und 30 weitere Kreative hatten auf ein Triple-A-Produkt hingearbeitet und jede Menge geliehenes Geld für die Entwicklung verbraten, das zurückgezahlt werden musste. Was Lanning dennoch erstaunte, war "wie viele Leute sich in Abe verliebten". Genug auf jeden Fall, um dem Antihelden ein Jahr später in "Abe's Exoddus" einen weiteren, hochgelobten Auftritt zu verschaffen.
Mit dem Microsoft-exklusiven "Munch's Oddysee" konnten die Oddworld Inhabitants weder bei den Kritikern noch beim Publikum punkten – die dürftigen Verkäufe des Xbox-Starttitels waren ein schwerer Schlag für das kultige Studio. Aber kein vernichtender: Anfang 2005 veröffentlichen die Kalifornier mit "Oddworld Stranger's Wrath" einen Third-Person-/Ego-Shooter – was zwar ungewöhnlich klingt, aber auch ins Konzept passt. Die einzigartige Oddworld bietet schließlich Platz für viele Geschichten und Genres. *sf*



▲ Von Ballistic Publishing erscheint in Kürze ein Schmöker über die Oddworld-Kunst. Die günstigste Variante kostet 49 US-Dollar.

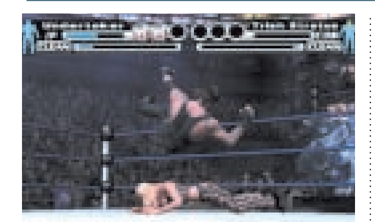


Titel: Super Wonderboy in Monsterland – **Hersteller:** Sega/Activision – **Jahr:** 1989 – **System:** Automat, Master System, C64, PC-Engine, Amiga, Atari ST

Segas Urwald-Knabe machte in späteren Abenteuern einige Wandlungen durch, doch keine fiel so schmerzhaft aus wie diese: Für die Werbeauftritte zu den Heimcomputer-Umsetzungen des ersten "Monsterland"-Auftritts bekam der Blondschopf ein definitiv missratenes Face-Lifting aufgebrummt.



WWE SmackDown! vs. Raw



PS2 Nicht alles Gute kommt von oben: Hüne Undertaker macht Trish platt.



PS2 Circa 700 Kilogramm Muskelmasse auf knapp 30 Quadratmetern: In der 'Battle Royal' geht's trotz Begrenzung auf sechs Kämpfer gleichzeitig derb zur Sache.

PS2 Der Editor glänzt mit schier unendlichen Kombinationsvarianten.

Alle Jahre wieder kommt der Weihnachtsmann... und THQs Wrestlingspiel für die Playstation 2. Nachdem der Vorgänger WWE-Fans in aller Welt verzückte und einen Quantensprung im Vergleich zur Episode aus dem Jahr 2002 darstellte, war die Messlatte für "WWE SmackDown! vs. Raw" sehr hoch gelegt.
Um den hohen Erwartungen gerecht zu werden, setzt man auch diesmal auf massig Wrestling-Prominenz. Sprich, auf ein erneut konkurrenzloses Roster sowie zahlreiche Matchvarianten. Die Kämpferriege reicht von aktuellen Stars wie Eddie Guerrero oder Chris Benoit bis hin zu nicht mehr aktiven Legenden wie Bret Hart oder Andre The Giant. Mit dabei sind zahlreiche Events (u.a. Survivor Series und Royal Rumble) sowie Spezial-Matches wie 'Parking Lot Brawl', 'Hell in a Cell', 'Slobber Knockers' oder 'Bra and Panties'.
Den Story-Modus könnt Ihr nicht nur wie beim Gamecube-Konkurrenten "WWE Day of Reckoning" mit einem selbsterstellten Nobody, sondern auch mit einem aktuellen Superstar bestreiten. Ihr erringt Titel, zankt Euch mit vorlauten Mitstreitern um die hübscheste Managerin und wertet nach gewonnenem Fight Eure Attribute auf. Mit den im Spielverlauf immer höher werdenden Gagen kauft Ihr in der 'Shop Zone' neue Klamotten für den Editor oder sexy Hintergrundbilder der weiblichen WWE-Stars. Zwar spielt sich die Geschichte linearer als im Vorgänger, dafür geht auch nach Niederlagen der Storyverlauf weiter.

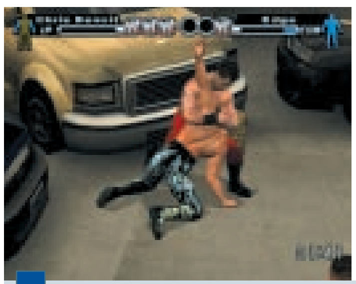
WWE weltweit

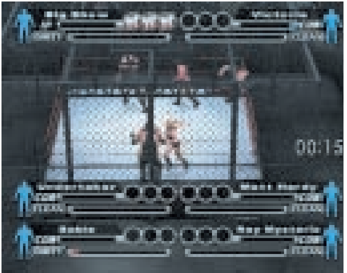
Einen PS2-Breitbandadapter vorausgesetzt, geht Ihr mit "WWE SmackDown! vs. Raw" als erstem Wrestlingspiel überhaupt online. Im Gegensatz zur Offline-Variante stehen jedoch nur 'One-on-One'-Matches zur Auswahl. Auch auf Titelkämpfe, Ranglisten oder das Aufbauen eines Profils wurde verzichtet – dafür sind Zugang, Handhabung und Bildrate vorbildlich gestaltet.
Die Steuerung kommt Yuke's-typisch mit wenigen Buttons aus und lässt auch Anfänger nach kurzer Zeit spektakuläre Moves vollführen. Zeitlupen und Kamerafahrten setzen diese effektvoll in Szene. Sämtliche Charaktere beherrschen ihre jeweiligen Specials und betreten die Arena mit individuellen Intros und ihrer Original-Musik. *ms*

Matthias Schmid

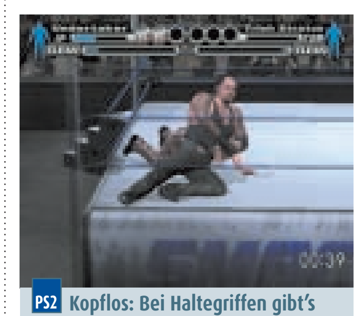


Die erneute Revolution blieb aus. Dennoch wird "WWE SmackDown! vs. Raw" jeden PS2-Wrestler überzeugen. Die konkurrenzlose Kämpferriege und Match-Auswahl in Kombination mit der flotten Steuerung machen den THQ-Muskelprotz bereits zum Genre-Primus. Vor allem in Bezug auf Grafik und Präsentation legten die Entwickler eine Schippe drauf: Nie zuvor gab es in einem Wrestling-Spiel derart detaillierte Charaktermodelle und flüssige Animationen zu bestaunen. Enttäuschende Voice-Samples sowie teilweise grobe Fehler in der Kollisionsabfrage zeigen aber, dass noch Potenzial nach oben vorhanden ist. Zudem hatte ich mir mehr vom Online-Modus versprochen: Zu wenig Varianten sowie das Fehlen von Ranglisten und Titelkämpfen trüben das weltweite Wrestling-Vergnügen.

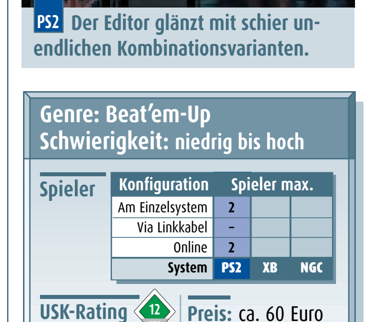




PS2 Auf Wunsch tragt Ihr Eure Kämpfe in der mit Limousinen vollgestopften Garage oder im Stahlkäfig aus – bei letzterem leidet die Übersicht merklich.



PS2 Kopflos: Bei Haltegriffen gibt's des Öfteren üble Clipping-Fehler.

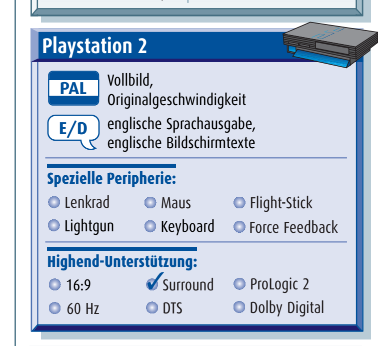


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	2		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 60 Euro

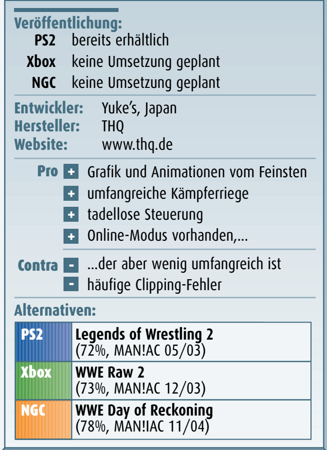


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Yuke's, Japan
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ Grafik und Animationen vom Feinsten
+ umfangreiche Kämpferriege
+ tadellose Steuerung
+ Online-Modus vorhanden,...

Contra
- ...der aber wenig umfangreich ist
- häufige Clipping-Fehler

Alternativen:

System	Titel
PS2	**Legends of Wrestling 2** (72%, MAN!AC 05/03)
Xbox	**WWE Raw 2** (73%, MAN!AC 12/03)
NGC	**WWE Day of Reckoning** (78%, MAN!AC 11/04)



WWE SmackDown! vs. Raw

Playstation 2
Grafik 87 %
Sound 77 %
85 % Spielspaß

Die systemübergreifende Wrestling-Referenz: Hervorragend präsentiert und spielerisch tadellos.



VIDEO AUF DVD!

Killzone


PS2 Gespaltenes Feindvolk: Während einige Helghast clever Deckung suchen, läuft Euch der Großteil blindlings vor den Lauf und damit ins Verderben.

Vor gut zwei Jahren blickten die leidenschaftlichen Shooter-Fans unter den PS2-Besitzern neidisch auf die Konkurrenz aus Redmond. Kein Wunder, lieferte Microsoft mit "Halo" doch einen spielerisch exzellenten und atmosphärisch dichten Ego-Shooter ab. Ein Gegenstück gleicher Qualität fehlt bislang auf der Sony-Konsole. Diesen Missstand will das niederländische Studio Guerrilla beheben und gleichzeitig zeigen, dass Holland mehr zu bieten hat als guten Käse.

Mittendrin, statt nur dabei

Die Menschheit hat den Weltraum erobert und neue Planeten kolonisiert. Während auf Welten wie Vecta das Leben blüht, sind andernorts die Bedingungen deutlich schlechter. Die giftige Atmosphäre des unwirtlichen Himmelskörpers Helgan verändert gar den Metabolismus der dort ansässigen Menschen. Das kahlköpfige Völkchen nennt sich fortan Helghast. Jahrzehnte später schürt ein despotischer Anführer den Hass auf die besser gestellten Nachbarn, die der so genannten ISA-Fraktion angehören. In einer groß angelegten Invasion bemächtigen sich die Helghast-Truppen schließlich Vectas.


PS2 Mit dem Standard-ISA-Gewehr verschießt Ihr zusätzlich Granaten.

Hier kommt Ihr ins Spiel: In der Rolle von Soldat Jan Templar zieht Ihr in elf Missionen gegen die Aggressoren in die Schlacht. Die Einführung ins Spiel erfolgt kurz und brutal. Gemeinsam mit anderen ISA-Soldaten lauert Ihr den anrückenden Feindtruppen in Schützengräben auf. Kugeln surren durch die Luft, Explosionen erschüttern den Boden und die Kampfschreie heranstürzender Helghast dröhnen Euch in den Ohren. Kein Zweifel, hier herrscht Krieg. Geduckt spurtet Ihr von Deckung zu Deckung, die Waffe immer im Anschlag und den Blick gen Feind. Aktiviert in brenzligen Situationen die Sprintfunktion, um der Gefahr flinken Fußes zu entgehen. Jeder Spurt zehrt allerdings an Eurer Ausdauer, die Zeit braucht, um sich wieder aufzuladen. Aller Vorsichtsmaßnahmen zum Trotz können selbst vorsichtige Naturen nicht verhindern, dass der Held die eine oder andere Kugel abbekommt. Glücklicherweise ist Templar hart im Nehmen. Zieht Ihr Euch für kurze Zeit aus dem Kampfgeschehen zurück, regeneriert sich seine Gesundheit zumindest teilweise - "Halo 2" lässt grüßen. Ansonsten helfen Medi-Paks dem angeschlagenen Frontkämpfer wieder auf die Beine.


PS2 Die Nachladeanimationen erfreuen das Auge, sorgen aber auch für Frust.

Vier Freunde sollt Ihr sein

Doch Templar geht nicht alleine auf Helghast-Jagd. Neben zahlreichen ISA-Truppen trifft er im Laufe des Abenteuers auf eine alte Bekannte. Templars verflossene Liebe Shadow


PS2 Klemmt Ihr Euch hinter eines von zahlreichen Geschützen, können Euch die Helghast so gut wie nichts entgegensetzen.

Oliver Schultes

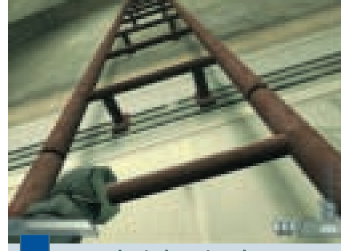


Ein prima Ego-Shooter mit packender Atmosphäre: Um in die Premium-Liga von Bungies SciFi-Knallerei aufsteigen zu können, müsste Sonys "Killzone" jedoch flüssigere Optik, variantenreichere Sprachsamples, weniger KI-Aussetzer und nicht so offensichtlich gescriptete Ereignisse bieten. So passierte es mir einige (wenige) Male, dass sich Gegner wie ein dummes Stück Fleisch abknallen haben lassen. Andererseits agierten manche Helghast-Einheiten außerordentlich clever – das geht besser! Angesichts stimmiger Optik, gelungener Steuerung und exzellentem 'Ich-bin-mitten-drin-in-der-Endzeit-Schlacht'-Flair sehe ich über die erwähnten Kritikpunkte gerne hinweg – zumal sie insgesamt nur selten auftreten.




PS2 Tödlicher Bleiregen: In einer Mission dürft Ihr via Zielsucher (links) Helghast-Vehikel durch ferngelenkte Raketen zerstören.


PS2 Verhindert den Ansturm der Helghast bei der Landung in der Normandie ...äh, auf Vecta am besten mit Rico und seiner Chain-Gun.


PS2 Atmosphärisch: Beim Klettern seht Ihr die Gliedmaßen der Figur.


PS2 Wählt Ihr einen der beiden Schleich-Charaktere Luger oder Hakha, steht hinterhältigen Messer-Morden nichts im Weg. Mit dem effektiven Nahkampfmanöver geht Ihr aber auch ein großes Risiko für Leib und Leben ein.

Marshall Luger begleitet den Protagonisten fortan auf seiner Mission. Später stoßen noch Soldat Rico und Spion Hakha hinzu. Das Kampftrio hat aber mehr als unterstützende Feuerkraft zu bieten: Entscheidet vor jedem Level, mit welchem der vier Charaktere Ihr den Helghast Paroli bietet. In puncto Steuerung gibt es keine Unterschiede, dafür bestimmt die Wahl Eures Helden durch unterschiedliche Lösungswege maßgeblich den Missionsverlauf (siehe Kasten unten).

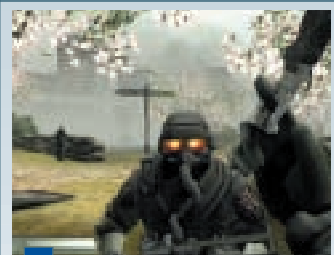
Über mangelnde Abwechslung könnt Ihr Euch auch, was die Szenarienvielfalt anbelangt, nicht beklagen: Militäreinrichtungen, Industrieanlagen, Bürogebäude, aber auch sumpfige Dschungellandschaften, kahle Gebirgspässe oder verwinkelte Slum-Gebiete warten darauf, von Helghast-Soldaten gesäubert zu werden. Der Feind weiß sich stets zu wehren und fährt in regelmäßigen Abständen schweres Geschütz zur Verteidigung auf. Während Truppentransportschiffe neue Gegnerscharen anliefern, nehmen Euch flinke Ein-Mann-Gleiter aus der Luft unter Beschuss. Besondere Vorsicht ist bei gepanzerten Vehikeln geboten, die sich nur mit mehreren Schüssen aus einem Raketenwerfer in die Knie zwingen lassen.

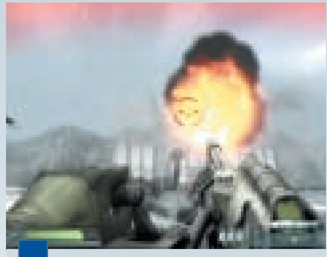
Waffenvielfalt

Ein Glück, dass bei aller feindlicher Übermacht die Waffenkammer keine Wünsche offen lässt: Vom obligatorischen Scharfschützengewehr, diversen Granatwerfern, Schrotflinte über schweres Maschinengewehr ist alles vertreten, was das Shooter-Herz erfreut. Allerdings dürft Ihr maximal drei Schusswaffen mit Euch herumschleppen. Geht im Kampf die Munition zur Neige, teilt Ihr mit dem Gewehrkolben tödliche Schläge aus oder bedient Euch der Waffen erledigter Gegner. Zudem verfügen beinahe sämtliche Schießeisen über eine desaströse Zweitfunktion: Auf Knopfdruck verschießt beispielsweise

▪ ▪ ▪ Vier Gewinnt ▪ ▪ ▪

Vier Charaktere – vier Wege, eine Mission zu meistern.

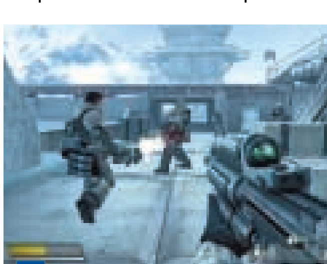

PS2 Luger: Templars Ex hat sich auf Stealth und Messer-Morde spezialisiert.

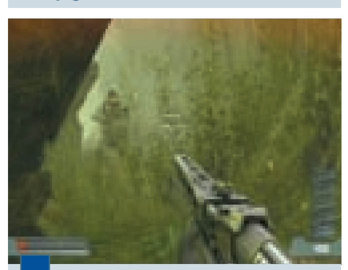

PS2 Rico: Kompromissloses Dauerfeuer ist sein Markenzeichen.


PS2 Hakha: Feindliche Sprengfallen sind für den Helghast-Spion kein Hindernis.

Die Wahl des Charakters will bei "Killzone" gut überlegt sein. Jede Spielfigur hat sowohl Vor- als auch Nachteile. Während Rico im Kampf mit höherer Widerstandskraft auftrumpft, erholt sich Shadow Marshall Luger schneller von Verletzungen. Außerdem ist die zierliche Dame im Spurt besser zu Fuß als der schwer bepackte Waffennarr. Über die ausgeglichensten Werte von allen verfügt Soldat Templar und ist damit die ideale Wahl für Anfänger.

Die Charaktere unterscheiden sich aber nicht nur in puncto Regeneration, Ausdauer und Waffenstärke. Durch deren individuellen Fähigkeiten ergeben sich in manchen Missionen unterschiedliche Lösungswege. Schleich-Expertin Luger kann beispielsweise Leitern und Seile erklimmen und den Feind via Scharfschützengewehr von erhöhter Position aus ins Visier nehmen. Spion Hakha greift ebenfalls auf Stealth-Taktiken zurück und durchquert außerdem gefahrlos Helghast-Laserfallen. Mit solch hinterhältigen Methoden gibt sich das Muskelpaket Rico nicht ab. Der stämmige Krieger erklimmt weder Leitern noch nutzt er Stealth. Mit seiner schweren Maschinenkanone holzt er kompromisslos alles nieder, was ihm vor die Flinte kommt.


PS2 Eifrig greifen die KI-Kollegen ins Kampfgeschehen ein.

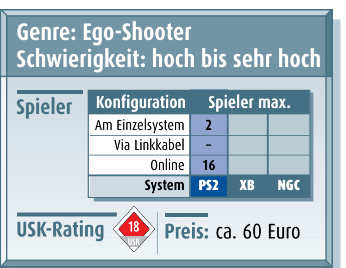

PS2 Im dichten Dschungel erkennt Ihr Feinde erst auf kurze Entfernung.



PS2 Schleich-Lady Luger kann dank Nachtsicht auch im Dunkeln sehen.



PS2 Für jedes Helghast-Problem gibt es eine Lösung. Stellt sich Euch ein Panzer entgegen, findet sich in näherer Umgebung immer ein Raketenwerfer.

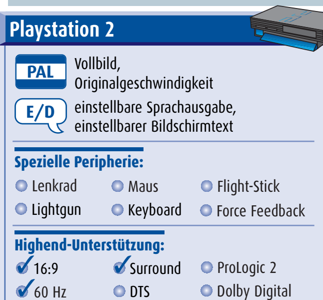


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	16		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 60 Euro

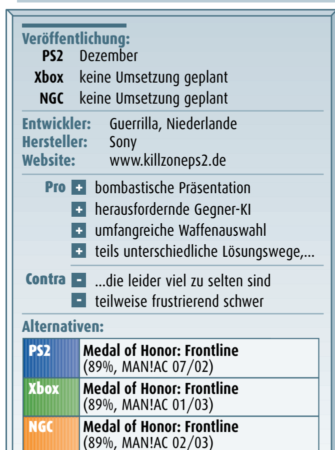


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbarer Bildschirmtext

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Guerrilla, Niederlande
Hersteller: Sony
Website: www.killzoneps2.de

Pro
+ bombastische Präsentation
+ herausfordernde Gegner-KI
+ umfangreiche Waffenauswahl
+ teils unterschiedliche Lösungswege,...

Contra
- ...die leider viel zu selten sind
- teilweise frustrierend schwer

Alternativen:
PS2 Medal of Honor: Frontline (89%, MAN!AC 07/02)
Xbox Medal of Honor: Frontline (89%, MAN!AC 01/03)
NGC Medal of Honor: Frontline (89%, MAN!AC 02/03)



Killzone

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 89 %
88 % Spielspaß

Packende Atmosphäre, einwandfreie Spielbarkeit und opulente Grafik – was will man mehr?

das ISA-Gewehr Granaten, während die Schrotflinte mehrere Schüsse gleichzeitig abfeuert. Natürlich gehören auch Handgranaten zu Eurem Arsenal. Die explosiven Eier sind sogar mit einer Anzeige ausgestattet, an der Ihr ablesen könnt, wieviel Zeit Euch bis zum großen Knall bleibt. Mit dem richtigen Timing lasst Ihr so dem Gegner keine Chance zum schnellen Reagieren. Einige Waffen sind dagegen bestimmten Charakteren vorbehalten: Beispielsweise kann nur das Muskelpaket Rico mit der sperrigen Chain-Gun hantieren. Im Inventar der zierlichen Luger finden sich dagegen Messer und schallgedämpfte Pistole für lautlose Meuchelmorde.
Stationäre Geschütze – egal welcher Größe – können von jedem Kämpfer bedient werden. Von der einfachen Flak oder dem Maschinengewehr bis zu monströsen, doppelläufigen Luftabwehrkanonen findet sich ein umfangreiches Sortiment an effizienten Schnellfeuer-Maschinen.

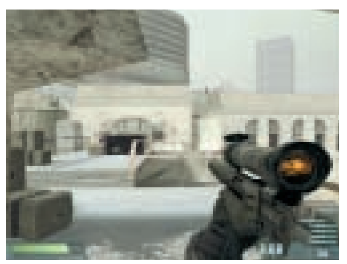
Mehrspieler-Freuden

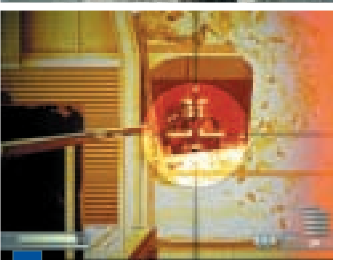
Nicht nur in der Solo-Kampagne rumst und knallt es gewaltig. Auch im Multiplayer-Modus erwartet Euch atmosphärische Kriegsstimmung. Offline balgen sich nebst unterstützender KI-Soldaten aufgrund der Hardware-Voraussetzungen nur zwei Spieler an der Konsole. Online sieht die Sache schon besser aus: Bis zu 16 willige Ego-Fanatiker dürfen sich in den sechs Spielvarianten 'Deathmatch', 'Team Deathmatch', 'Domination', 'Sturmangriff', 'Vorrats-Abwurf' (sammelt auf der Karte verteilte Munitionskisten ein) sowie 'Verteidigen und Zerstören' gegenseitig die virtuelle Rübe einschlagen. Die Mitstreiter erfreuen sich dabei über zahlreiche zuschaltbare Optionen wie KI-Bots, Zeitlimit oder Headset-Unterstützung. *jw*

Janina Wintermayr



Die Ego-Krone bleibt bei Microsoft: Zum erwarteten "Halo"-Killer hat es nicht ganz gereicht, in Sachen Atmosphäre nimmt es "Killzone" aber mit jedem Ballerkonkurrenten auf. Vor allem die grafische Präsentation bewegt sich mit den optisch eindrucksvollen Levels und den detaillierten Charakteren auf hohem Niveau. Über vereinzelte Pop-Ups und dezente Ruckler lässt sich dabei großzügig hinweg sehen. Während die einzelnen Szenarien jedoch mit Abwechslungsreichtum brillieren, kommt im strickt linearen Spielverlauf dezent Monotonie auf. Welle um Welle werfen sich Euch die optisch immer gleichen Gegner vor die Flinte. Viel zu selten kommen auch die individuellen Fähigkeiten der Protagonisten zum Einsatz – die Lösungswege innerhalb der Levels unterscheiden sich nur geringfügig. Ein besonderes Lob geht an die ausgeschlafene KI der CPU-Kollegen und Gegner. Denn simpel ist die SciFi-Schlacht nicht: Schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad haben selbst Profi-Zocker ihre liebe Müh und Not mit den aggressiven Helghast. Überzeugen konnte auch der Multiplayer-Modus, richtig spaßig wird es allerdings nur online mit 16 Mitspielern.





PS2 Die Handhabung der Sniper-Rifle fällt gewöhnungsbedürftig aus.



PS2 Online dürfen im Multiplayer-Modus bis zu 16 Spieler ran. Bei Splitscreen-Matches müsst Ihr dagegen mit computergesteuerten Kollegen Vorlieb nehmen.



KÄMPFST DU
FÜR DIE GEFÄHRTEN?
ODER WIRST DU
SIE VERNICHTEN?
Erlebe im ersten Rollenspiel in Mittelerde die epischen Schlachten in einer neuen Spieltiefe. Definiere die Kampfregeln mittels einer innovativen und Runden basierten Kampfstrategie. Poliere deine Waffen, Kampfstile und Charakterentwicklungen mit jeder abgeschlossenen Mission aus der Film-Trilogie. Oder kämpfe auf der Seite des Bösen und vernichte einfach alles, was dir in den Weg kommt.
Deine neue Mission beginnt unter www.dzt.eagames.de
DER HERR DER RINGE
DAS DRITTE ZEITALTER
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
NEW LINE CINEMA
EA GAMES
Challenge Everything
© MMIV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. Game Code and Certain Audio Visual Elements © 2004 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.





Metroid Prime 2: Echoes



NGC Achtbein mit tödlichem Frontalangriff: Die flinken Spinnen umkreist Ihr mit dem Autofokus, damit sie Euch beim Anspringen verfehlen.

"Metroid Prime" gilt als das beste Gamecube-Spiel, manche Zocker sind da allerdings anderer Meinung: Der Einsteig mit andauerndem Scannen und kniffligem Zeitlimit war einigen Abenteurern zu stressig, zumal die Steuerung für Ego-Shooter-Fans gewöhnungsbedürftig ist. Diese gleicht nämlich eher einem Jump'n'Run, weil es keine Strafe-Funktion gibt. Stattdessen werden Gegner anvisiert, dann kann man sie umrunden. Dieser



NGC Willkommen in der Lichtwelt: Mit dem Visor spioniert Ihr Aliens der...

Vorteil eröffnet sich dem Spieler aber erst im späteren Abenteuerverlauf, wenn die Aliens im Zickzack durch die Arena springen.

Der lang ersehnte Nachfolger "Echoes" lässt es etwas gemütlicher angehen: Kopfgeldjägerin Samus Aran folgt dem Notsignal verschollener Space-Marines auf den Planeten Aether, auf dem angeblich Raumpiraten ihr Unwesen treiben. Was allerdings tatsächlich auf Aether vorgeht, ist weitaus gefährlicher: Der Planet existiert in zwei Dimensionen, der Licht- und Schattenwelt. Somit teilen sich zwei Alienvölker den Planeten,



NGC ...jeweils anderen Dimension aus, die sich alsbald zu Euch beamen.

die freundlichen Luminoths und die finsteren Ing. Letztere beanspruchen Aether aber für sich allein und starten via Dimensionssprung eine tödliche Invasion. Licht- und Schattenwelt bringen noch weitere Finsterlinge hervor: Dark Samus erscheint auf der Bildfläche und beraubt die Heldin ihrer traditionellen Waffen, lediglich die Armkanone bleibt Eurem Raumanzug erhalten.

60Hz only

Läuft "Metroid Prime 2" auf Eurem TV?

So ändern sich die Zeiten: In 32-Bit-Tagen haben wir die schlampige PAL-Anpassung vieler Spiele bemängelt, wegen der etwa "Tekken 3" deutlich langsamer lief als im Original aus Übersee. Nachdem Umsetzungen jetzt problemlos klappen, wünschen wir uns für jeden Titel einen optionalen 60Hz-Modus – damit Spieler mit modernem TV flüssiger zocken können. Es gibt aber auch zuviel des Guten: "Metroid Prime 2" ist das erste PAL-Spiel ganz ohne 50Hz-Modus, das ist schon ein starkes Stück! Wer immer noch auf einem altem Fernseher via AV-Kabel oder gar Antennenadapter spielt, guckt buchstäblich in die Röhre – checkt Eure Wohnzimmer-Hardware, bevor Ihr zuschlagt!



NGC Alienbehausung: Die gewaltigen Bauwerke faszinieren mit ausgefallener Architektur und bergen einige Mechanismen, die Ihr mit Schaltern aktiviert.






NGC Mit dem Scanner (links) untersucht Ihr Indizien und Beweise, alle gesammelten Informationen werden in einer Datenbank gespeichert (rechts).



NGC Brennt dem Alien ein Loch in die Rüstung: Haltet den Feuerknopf gedrückt, um die Energie Eurer Waffe in Streu- oder Megaprojektilen zu konzentrieren.



NGC In Ballform kann Samus auch an Wänden und Decken rollen: Das Entdecken der komplizierten Pfade stellt Euren Grips vor knifflige Herausforderungen.

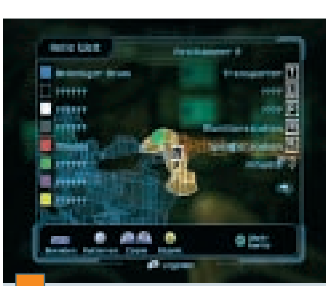
Das schreit nach Rache: Kurzerhand schließt Ihr Euch den Luminoths an, die Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen – vertreibt die Ings von der Planetenoberfläche! Die Wechselwirkung der beiden Dimensionen ist dabei das Motto des Abenteuers: Wenn Ihr etwa in der Schattenwelt eine Brücke erreicht, könnt Ihr sie auch in der Lichtdimension nutzen – daher der Untertitel "Echoes".

Feuer frei!

Licht- und Schattenwumme sind Eure wichtigsten Werkzeuge, Ihr nutzt sie nach dem Konterprinzip: Die Ing sind Schattenwesen, deshalb zeigen Lichtgeschosse die heftigste Wirkung. Jede Variante besitzt neben dem normalen Projektil eine Charge-Funktion, z.B. Salve und Megageschoss. In den blitzschnellen Kämpfen gegen Sprungspinnen, Würmer und Sandmänner ist vor allem das korrekte Timing wichtig: Weil Ihr die Gegner dank Fokus immer im Fadenkreuz habt, können sich die Biester spektakuläre Manöver erlauben – ohne dass der Kampf unfair wird. So umkreist Ihr wüst ballernde Ungeheuer, die um Euren Kopf flattern, Euch aus großer Entfernung anspringen oder gar zwischen Wänden und Boden hin und her wirbeln. Beobachtet ihr Verhalten genau, denn nicht jeder Schuss sitzt: Manche Aliens könnt Ihr erst verletzen, wenn sie eine offene Pose einnehmen oder ihren Panzer verlieren – sprengt ihn ab!

Im Gegensatz zur Standardwumme müsst Ihr bei den Spezialwaffen Munition sparen – nicht nur für Hinterhalte, sondern auch außerirdische Mechanismen. Wie in den Vorgängern nutzt Ihr die Waffen zum Lösen der Rätsel: Die vielen Tore lassen sich je nur mit einem individuellen Projektil öffnen, außerdem aktiviert Ihr durch Beschuss allerlei Maschinen. Ihr ballert etwa auf den Schalter eines Krans, um seine Ladung an anderer Stelle als schwebende Brücke zu nutzen. Es gibt aber auch Rätsel, bei denen Ihr mehrere Ziele simultan treffen müsst: Mit den neuen Raketen lassen sich bis zu fünf Feinde und Objekte gleichzeitig anvisieren!

Ihr entdeckt aber auch taktische Ausrüstung: Neben Licht- und Schattenrüstung nutzen Euch vor allem die praktischen Visoren. Mit dem Schattenvisor spioniert Ihr Aliens in der jeweils anderen Dimension aus. Weitere Brillen visualisieren ähnlich dem "Daredevil"-Sinn Geräusche und markieren seltsame Lebensformen, die



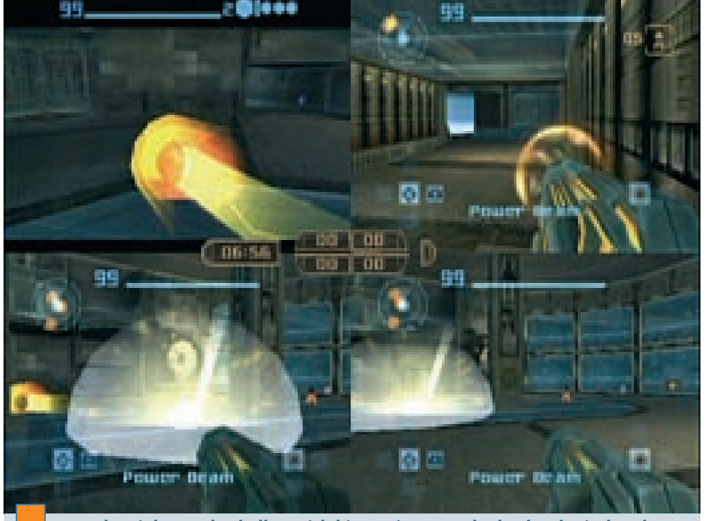
NGC Wo geht's raus? Die bessere 3D-Karte lässt sich drehen und zoomen.



NGC Auch Zweispieler-Duelle sind möglich, aber weniger aufregend.

Oliver Ehrle

Mit den Rätseln und der interaktiven Umgebung ist "Metroid Prime 2: Echoes" kniffliger als der Vorgänger, trotzdem findet Ihr entspannter ins Abenteuer. Zu Beginn habt Ihr nur wenig Feindkontakt und könnt Euch so in aller Ruhe auf die Steuerung einschießen. Weil Ihr nur gelegentlich scannen müsst, zieht Ihr das Ding gern aus der Tasche: Auf den Spuren der Ings machen nicht nur Action und Grübelei, sondern auch die Indizien und Handlungsfacetten viel der Spannung aus. "Metroid Prime 2" ist eben kein Ego-Shooter, sondern ein Action-Adventure mit Ego-Perspektive. Treibende Ambient-Beats und gruselige Alienschächte garantieren eine aufwändige Präsentation, den Innovationsbonus des Vorgängers kann "Echoes" natürlich nicht toppen. Der neue Multiplayer-Modus per Splitscreen spielt sich wegen der Kugelgestalt flotter als die Matches in Ego-Shootern: Ihr könnt Eure Gegner blitzschnell überrollen oder per Kanone in eine andere Ebene flüchten. Ohne LAN- und Online-Unterstützung sind die Duelle aber mehr ein spaßiger Bonus als eine echte Alternative zum ohnehin genialen Solo-Abenteuer.



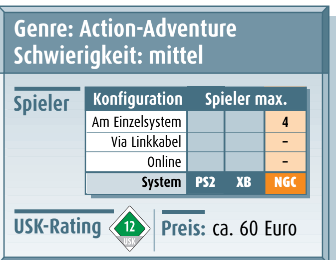
NGC Im Mehrspieler-Modus ballern sich bis zu vier Freunde durch Labyrinthe: Ihr gewinnt das Deathmatch oder sucht um die Wette nach Schätzen.



NGC Eure Waffen vertreiben nicht nur Aliens, sie öffnen auch Tür und Tor.



NGC Leuchtende Laser und Partikelexplosionen: Die aufwändigen Effekte machen "Metroid Prime 2: Echoes" zum grafisch spektakulärsten Gamecube-Titel.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

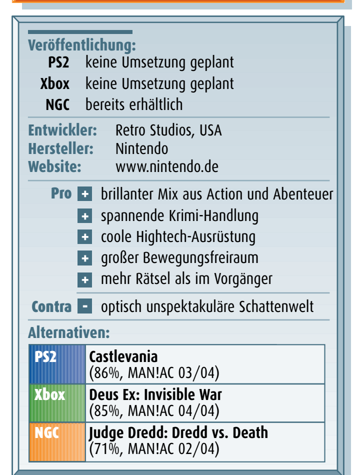


Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Retro Studios, USA
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ brillanter Mix aus Action und Abenteuer
+ spannende Krimi-Handlung
+ coole Hightech-Ausrüstung
+ großer Bewegungsfreiraum
+ mehr Rätsel als im Vorgänger

Contra
– optisch unspektakuläre Schattenwelt

Alternativen:

PS2	Castlevania (86%, MAN!AC 03/04)
Xbox	Deus Ex: Invisible War (85%, MAN!AC 04/04)
NGC	Judge Dredd: Dredd vs. Death (71%, MAN!AC 02/04)



Metroid Prime 2: Echoes

Gamecube
Grafik 92 %
Sound 87 %
94% Spielspaß

Grandioser Nachfolger, der die Stärken des spannenden Baller-Adventures weiter ausbaut.

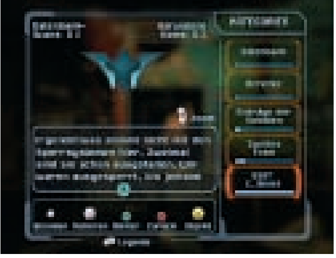
mit dem bloßen Auge nicht auszumachen sind. Natürlich habt Ihr auch wieder den Scanner dabei, mit dem sich Freund und Feind, Objekte und Spuren analysieren lassen. Alien-Upgrades ermöglichen die Übersetzung außerirdischer Schriftzeichen, erst dann lassen sich Funktion und Sinn vieler Maschinen und Schlösser erkennen.

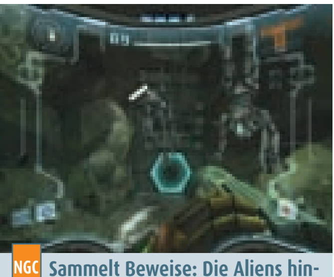
Rock'n'Roll

Neben dem Erforschen aus der Ego-Perspektive kann sich Samus auch zusammenrollen, um durch Felsspalten, aber auch verwirrende Stahlbahnen zu kugeln – dann folgt die Kamera der Heldin. Die gewohnten Bomben erobert Ihr erst im späteren Spielverlauf zurück, es gibt zudem einige Rätsel zu entdecken: Spezielle Kugelplatten aktivieren Schalter und Kanonen, die Euch in neue Abschnitte ballern. Im Vergleich zum Vorgänger hat Retro Studios mehr Kugelstrecken eingebaut, so könnt Ihr nur als Ball gegen den Sandstrom rollen.

Organische Welten

Im anfänglichen Gebirge wirkt die Optik kaum verbessert, bald macht sich aber die auf Lichteffekte getunte Grafik-Engine bemerkbar: Flackerndes Feuer erleuchtet die Umgebung, den Rauch und spiegelt sich sogar in Scheiben wieder, selbiges gilt für Eure Lichtgeschosse. In den vielen Freiluftarealen sorgen rieselnder Sand, wehende Spinnweben und exotische Kleintiere für eine natürliche Umgebung, in den düsteren Schächten erschrecken Euch dagegen gruselige Krakenpflanzen und Leuchtblätter. Auch architektonisch unterscheidet sich "Metroid Prime 2" vom Vorgänger: Die Freiluftareale geben einen tollen Blick auf die gewaltigen Alien-Bauten, die vor verschlungenen Türmen, animierten Loren und gläsernen Laufröhren strotzen. Zudem ist die Umgebung vielerorts interaktiv, Ihr betätigt gewaltige Maschinen und ballert z.B. auf Felssäulen, damit sie umfallen und als Brücke dienen. Wer nicht weiter kommt, sollte deshalb ausgiebigen Gebrauch vom Scanner machen – der zeigt entsprechende Bruchstellen an. *oe*





NGC Sammelt Beweise: Die Aliens hinterlassen massig Spuren und Leichen.



NGC Außerirdisches Leben wächst hier zwar nicht auf den Bäumen, aber immerhin an den Wänden: Ballert auf alles, was Ihr anvisieren könnt!





Prince of Persia: Warrior Within



XB Rübe ab! Des Prinzen neue Kampf-Combos sind martialischer denn je. Schwingt der Perser nach einem Salto sein Schwert, verliert der Gegner seinen Kopf.



PS2 Sightseeing auf orientalisch: Via Knopfdruck überblickt Ihr die Szenerie aus der Vogelperspektive (oben). Spielerisch ist diese aber selten von Nutzen.

Von der Fachpresse gelobt und mit Awards überhäuft, von den Käufern verschmäht: Vor knapp einem Jahr blieb dem spielerisch wie technisch hervorragenden Orient-Abenteuer "Prince of Persia: The Sands of Time" anfangs der verdiente Ruhm verwehrt. Trotztdem gibt Ubisoft den Abenteuern des namenlosen Königssohns eine neue Chance. In "Warrior Within" muss sich der Klettermaxe aufs Neue beweisen.

Der Lauf der Zeit

Eine zweite Chance hätte auch gerne der Prinz von Persien. Seit er in "Prince of Persia: The Sands of Time" den magischen Zeitsand befreit und durch eine List dem Schicksal ein Schnippchen geschlagen hat, verfolgt ihn die unheimliche Kreatur Dahaka. Niemand pfuscht ungestraft in der Zeitlinie herum! Den jugendlichen Eifer soll der Prinz deshalb mit seinem Leben bezahlen. Doch so einfach gibt sich der Orientale nicht geschlagen. Bereits seit zehn Jahren leistet er Dahaka beherzt Widerstand. Verzweifelt sucht der Prinz nun nach einem Ausweg. Ein weiser Mann aus Babylon berichtet ihm schließlich von der Insel der Zeit, der Geburtsstätte des sagenumwobenen Sands der Zeit. Schnell reift ein kühner Plan heran und der Perser segelt zum mysteriösen Eiland, um sein Schicksal ein weiteres Mal zu ändern. Doch bevor er einen Fuß auf die Insel setzen kann, wird die Galeere von einem Schlachtschiff angegriffen und geentert. An Bord die kratzbürstige Kriegerin Shahdee mit einer Horde Monster. Ihr Ziel: Die Ermordung des königlichen Abenteuerers. Natürlich scheitert die Dame in ihrem grausigen Vorhaben und der Prinz erreicht unversehrt die Insel.

Doch Schiff und Besatzung sind verloren, ebenso wie das Schwert des Protagonisten. Ein hölzener Stab dient als notdürftiger Ersatz für die scharfe Klinge. Zumindest lassen sich damit bei der ersten Kletterpartie aufdringliche Krähen verscheuchen. Es dauert jedoch nicht lange und der Prinz trifft auf wehrhaftere Gegner als nerviges Flattervieh. Glück für Euch, neuerdings kann sich der namenlose Held der Waffen seiner Feinde bemächtigen. Sammelt dazu die Klingen erledigter Monster auf oder reißt sie dem Gegner mit einer geschickten Combo dreist aus den Händen. Den geraubten Säbel führt der Prinz dann als Zweitwaffe in der linken Hand. Im Gegensatz zur unzerstörbaren Primärwaffe nutzen sich die austauschbaren Klingen jedoch mit der Zeit ab und zerbrechen sogar. Dafür könnt Ihr von Doch, Säbel oder Axt alles als Wurfgeschoss verwenden. Mit durchschlagendem Erfolg: Schwa-

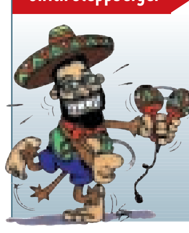




PS2 Auf seiner Reise besucht der Prinz Orte in unterschiedlichen Zeitlinien. Was in der Gegenwart verfällt (links), erstrahlt in der Vergangenheit im prachtvollem Glanz.



Ulrich Steppberger

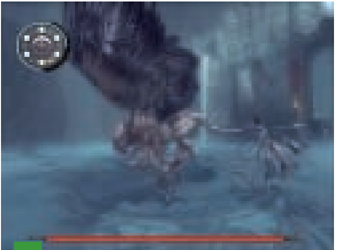


Die meisten Änderungen von "Warrior Within" gefallen mir ausgesprochen gut: Gerade der größte Nervfaktor des Erstling bleibt Euch jetzt erspart – sind die Angreifer erstmal tot, rücken keine Feindeswellen mehr nach. Dafür kann's passieren, dass Ihr vor lauter Eifer versehentlich mittels einer Wandtattacke geradewegs in einen Abgrund springt, doch das ist zum Glück nicht oft der Fall. Die merklich düsterere Athmosphäre wird durch das tolle Umgebungsdesign prima unterstützt, auf das einfallslose Hardrock-Geschraddel als Musikuntermalung hätte Ubisoft aber getrost verzichten dürfen. Auch wenn sich neue Prinzen anfangs schwer tun dürften – ich kann das persische Märchen allen Action-Abenteuern nur empfehlen.





XB Bossfestival: Mangelte es dem Vorgängerspiel noch an Zwischengegnern,...



XB ...tretet Ihr diesmal gleich gegen mehrere Riesenmonster an.

che und verwundete Gegner verlieren bei den Distanzattacken gleich den Kopf.

Angriff!

Die Feinde haben guten Grund, sich um ihr digitales Leben zu sorgen, denn des Prinzen Kampfsystem wurde um zahlreiche Combo-Attacken erweitert. Ob Radschlag, Hechtsprung oder Konterangriff – der Prinz hat in seinen zehn virtuellen Jahren viel dazugelernt. Er kann seine Gegner in den Schwitzkasten nehmen, sie so in den Abgrund stoßen oder ihnen mit einer lässigen Bewegung die Bäuche aufschlitzen. Effektvoll zerbröseln die erledigten Feinde dann in ihre sandigen Einzelteile. Ihr braucht nun keinen magischen Dolch mehr, um die garstigen Zeitgenossen endgültig zu erledigen. Doch damit nicht genug. Geschickt nutzt der Prinz im Kampf die Umgebung zu seinem Vorteil: Befindet sich eine Säule oder ein Pfeiler in der Nähe, schwingt sich der Held auf Knopfdruck elegant herum und lässt in Kehlenhöhe der Angreifer den Säbel kreisen. Akrobatische Naturen stoßen sich mit ausgestreckter Waffe gar von Wänden ab.

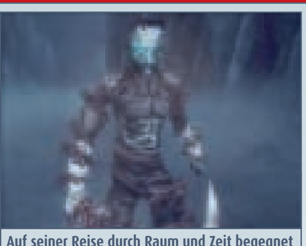
Was beim gewöhnlichen Fußvolk funktioniert, bringt Euch gegen größere Brocken nicht weiter. Ließ der Vorgänger Zwischenbosse gänzlich vermissen, malträtieren Euch in "Warrior Within" besonders garstige Vertreter der Zunft. Mit der richtigen Taktik werdet Ihr aber selbst einem monströsen Sandtroll, einer geflügelten Chimäre oder der zickigen Shahdee Herr. Wie gewohnt frischt Ihr Eure Lebensenergie nach aufreibendem Kampf durch Trinken von Wasser an einem der zahlreichen Brunnen auf. Letztere dienen zudem als Speicherpunkt.

Nicht mehr ganz so einfach kommt Ihr dagegen an Lebenskraft-Verlängerer. Statt eines mystischen Ortes der Ruhe und des Friedens steht Euch in der zweiten "Prince of Persia"-Episode ein Spießroutenlauf durch tödlichen Fallen bevor. Weil der Prinz aber nicht nur ein geschickter Kämpfer, sondern auch ein ausgezeichneter Turner ist, meistert er selbst solche Aufgaben mit Bravour.

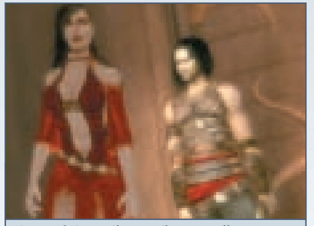
▪ ▪ ▪ Mysteriöses Trio ▪ ▪ ▪

Treffen der anonymen Zeitreisenden

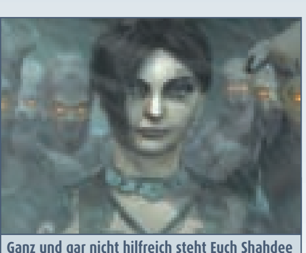
Die Insel der Zeit wird nicht nur von garstigen Kreaturen bevölkert. Immer wieder kreuzt eine illustre Truppe von Eiland-Bewohnern Euren Weg. Während die Orient-Domina Shahdee keinen Hehl aus ihrer Feindschaft gegen den Prinzen macht, ist Euch die leicht bekleidete Kaileena offenbar freundlich gesinnt. Von Ihr erhält der Protagonist ein stärkeres Schwert sowie nützliche Tipps. Der rätselhafte Sandgeist hält sich dagegen im Hintergrund.



Auf seiner Reise durch Raum und Zeit begegnet dem Perser dem unheimlichen Sandgeist.



Die attraktive Kaileena gibt wertvolle Information über den Sand der Zeit preis.



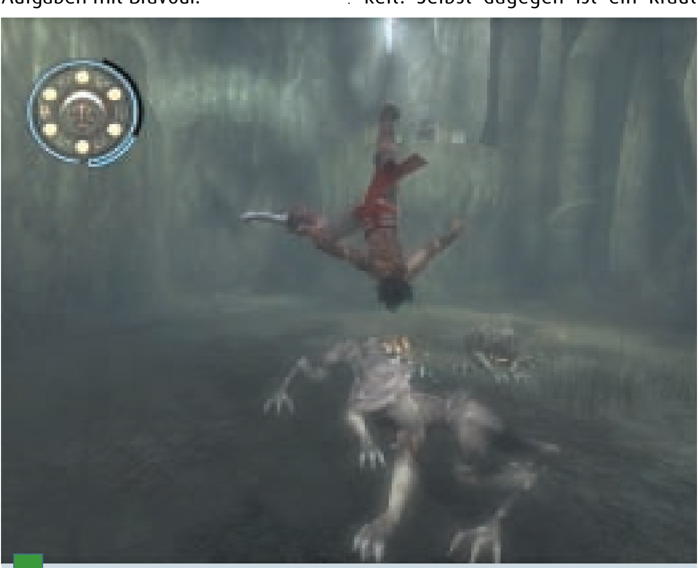
Ganz und gar nicht hilfreich steht Euch Shahdee gegenüber. Sie will nur den Tod des Prinzen.

Königlicher Akrobat

Neben Kämpfen spielen die Kletter- und Geschicklichkeitspassagen wieder eine große Rolle. Glamourös springt, schwingt und hangelt sich Euer Alter Ego durch die verwinkelte Architektur der Inselfestung. Gähnende Abgründe überquert der Prinz spielerisch mit einem waagerechten Spurt an der Wand entlang, während schmale Zugänge im Zick-Zack-Sprung erklommen werden. Eine automatische Sicherung verhindert dabei, dass der Orientale bei gewagten Balanceakten in den Abgrund stürzt. Steuert Ihr den Prinzen an den Rand einer Plattform, hält er sich promt an der Kante fest. Abstürze gehen meist auf das Konto Eurer eigenen Schusseligkeit. Selbst dagegen ist ein Kraut

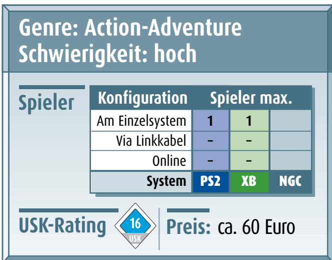


PS2 Treppen sind auf der Insel der Zeit out. Stattdessen findet Ihr immer wieder Stangen, an denen sich der Prinz in höhere Gefilde schwingt.



XB Zirkusreif: Mit Blocken könnt Ihr Euch nur bedingt vor der dämonischen Brut schützen. Macht Euch die akrobatischen Ausweichmanöver des Prinzen zunutze.



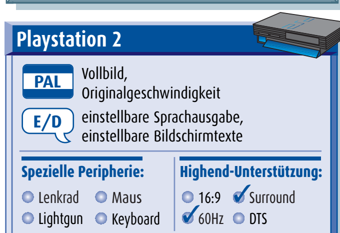


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

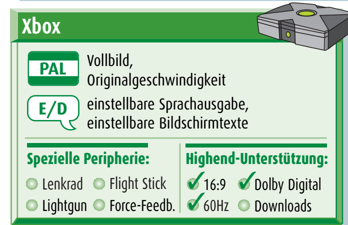
USK-Rating: 16 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

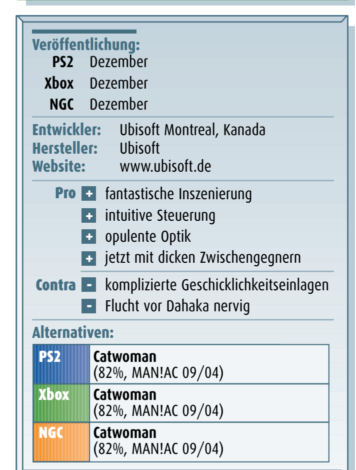
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✔, 60Hz ✔, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✔, Dolby Digital ✔, 60Hz ✔, Downloads



Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC Dezember

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
- fantastische Inszenierung
- intuitive Steuerung
- opulente Optik
- jetzt mit dicken Zwischengegnern

Contra
- komplizierte Geschicklichkeitseinlagen
- Flucht vor Dahaka nervig

Alternativen:

System	Spiel
PS2	Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)
Xbox	Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)
NGC	Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)



Prince of Persia: Warrior Within

Playstation 2: Grafik 86 % · Sound 79 % · **89 % Spielspaß**

Xbox: Grafik 84 % · Sound 79 % · **89 % Spielspaß**

Gelungene Fortsetzung des Märchenabenteuers mit überarbeitetem Kampfsystem.



PS2 Der schöne Schein trügt: Die Kletterpassagen sind alles andere als einfach. Nicht selten braucht es einen genaueren Blick aus der Ego-Perspektive, bevor Euch klar wird, wie und wo es weitergeht.

gewachsen: Wie im schon im ersten Teil ist der Perser dank magischem Sandamulett wieder Herr der Zeit. Ging ein Sprung daneben oder hat Euch eine der vielen heimtückischen Fallen das Leben gekostet? Kein Problem. Spult einfach auf Knopfdruck die Zeit zurück. Gilt es dagegen sich schließende Tore oder temporäre Plattformen zu überwinden, lässt sich die Zeit verlangsamen. Der Prinz bewegt sich dabei mit gleicher Geschwindigkeit weiter. Alternativ setzt Ihr den Zeitsand als destruktive Waffe ein: Aktiviert eine vernichtende Schockwelle oder schnetzelt Euch im Turbo-Verfahren durch die Gegnerhorden. Jeder dieser Aktionen verbraucht allerdings wertvollen Zeitsand. Sorgt für Nachschub, indem Ihr fleißig Sandmonster erledigt. Aber auch Kisten und Fässer enthalten das begehrte Material.

Schlüpft Ihr im Laufe des Abenteuers für kurze Zeit in die Gestalt des unheimlichen Sandgeistes, füllt sich der Sandvorrat von ganz alleine auf. Dafür schwindet kontinuierlich Eure Lebenskraft. Die Steuerung des rätselhaften Wesens fällt nicht anders aus als die des königlichen Abenteurers. Beide haben sogar mit den gleichen Problemen und Feinden zu kämpfen: Dahaka hat es auf die Schauergestalt ebenso abgesehen wie auf den Prinzen. Kommt Euch das Ungeheuer in die Quere, rettet Euch nur ein Spurt zum nächsten Wasserfall vor dem sicheren Tod. *jw*

Janina Wintermayr

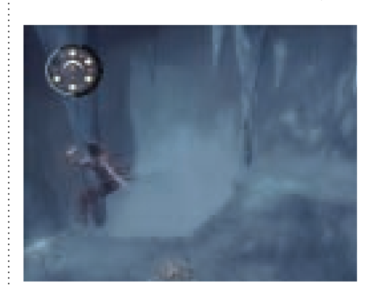


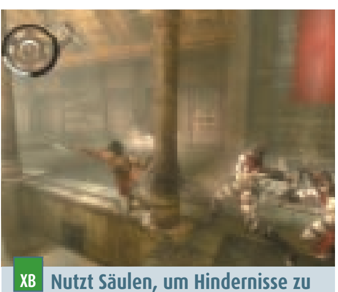
Königliche Unterhaltung, präsentiert von Ubisoft: Mit der Fortsetzung des Orient-Abenteuers gehören die nervigen Kämpfe des Vorgängers der Vergangenheit hat. Zudem verfügt der Prinz nun über viele neue, nützliche Combo-Manöver. Dafür erschweren allzu komplizierte Sprungaufgaben Anfängern den Einstieg ins Spiel. Auf der Flucht vor Dahaka bleibt Euch nicht einmal die Zeit, die vor Euch liegenden Gefahren auszukundschaften. Optisch gibt es dagegen nichts zu meckern: Geschmeidige Charakter-Animationen buhlen mit opulent gestalteten Szenarien um die Gunst des Spielers. Schade nur, dass die Schauplätze in puncto Abwechslung nicht mit denen des Vorgängers mithalten können. Viel zu oft besucht Ihr immer gleiche Areale, sei es auch in einer anderen Zeitlinie.





XB Trifft der Prinz auf Dahaka (links), heißt es Beine in die Hand nehmen. Zeit, die oft verzwickten Geschicklichkeitspassagen zu studieren, bleibt dabei nicht.





XB Nutzt Säulen, um Hindernisse zu überqueren oder im Kampf (unten).


Playstation 2

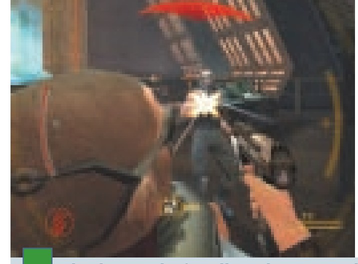

Xbox

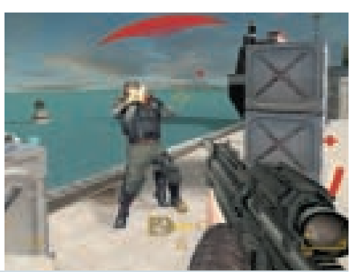
Gamecube



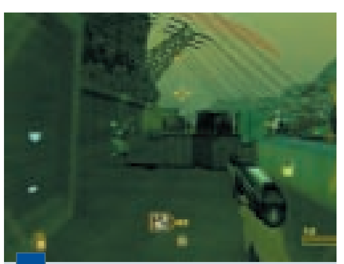
GoldenEye Rogue Agent


XB Doppelt hält besser: In jeder Hand eine durchschlagende Waffe, haben Euch die Gegner nur wenig entgegenzusetzen.




XB Gleiches Recht für alle: Schnappt Euch einen betäubten Gegner und verwendet ihn als Schutzschild(links). Auch Feind nimmt schon mal einen Kollegen als Geisel.

Die Wahl zum Mitarbeiter des Monats wird der Protagonist aus "GoldenEye Rogue Agent" nicht gewinnen. Seit einem unglücklichen Zusammentreffen mit Dr. No fehlt dem 00-Agenten nicht nur ein Auge, sondern auch die Nerven für den knallharten Job eines Geheimagenten. Ein simulierter Einsatz legt dessen unverblümte Brutalität offen. Schlimmer noch, er unterlässt es, Kollege James Bond vor dem sicheren Tod zu retten. Für den renommierten Geheimdienst MI6 ein untragbares Verhalten, was Eurem Alter Ego prompt die Kündigung einhandelt. Ein lukratives Angebot bewahrt den Ex-Agenten aber vor dem Gang zum Arbeitsamt. Was stört es da, dass der neue Arbeitgeber Goldfinger zu den weltweit meist gesuchten Verbrechern gehört.


PS2 Trifft Euch ein Betäubungspfeil, schränkt dies Sicht und Bewegung ein.

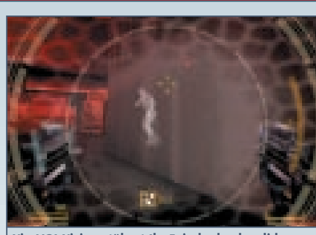
Agent im Kreuzfeuer

Ganz uneigennützig nimmt sich der Bösewicht Euch nicht an. Im Privatkrieg mit Dr. No braucht Goldfinger mehr als einen Soldaten. Er braucht einen eigenständig denkenden und handelnden Agenten. Halb blind nützt Ihr der Verbrecherelite wenig, weshalb Euch Goldfingers Handlanger Scaramanga ein synthetisches Auge verpasst. Mit der künstlichen Sehhilfe haftet Euch fortan nicht nur der markante Deckname GoldenEye an. Die Plastiklinse verfügt zudem über vier spezielle Funktionen, die dem Helden im Laufe des Abenteuers eingepflanzt werden (siehe Kasten). Auf andere technische Tüfteleien aus dem Bond-Universum müsst Ihr weitgehend verzichten. Dafür gibt's ein umfangreiches Arsenal an durchschlagenden Todbringern. Das Schöne daran: Von Schrotflinte, MG, Railgun oder Pistole dürft Ihr gleichzeitig zwei Exemplare herumschleppen und unabhängig voneinander abfeuern. Es müssen aber nicht zwingend Waffen der gleichen Art sein. Kombiniert nach Belieben Durchschlagskraft und Schussfrequenz verschiedener Modelle. Setzt den Gegner beispielsweise mit einer Betäubungspistole außer Gefecht, während Ihr die Railgun zum tödlichen Schuss aufladet. Großkalibrige Wummen wie Raketenwerfer, Scharfschützengewehr oder AK erfordern dagegen den Einsatz beider Hände. Trägt GoldenEye keine zweite Waffe, dient die linke Schultertaste zum Werfen von Granaten. Ist der Munitionsvorrat aufgebraucht, bleibt Euch noch die Standard-Pistole mit unendlich Schuss. Alternativ könnt Ihr dem Feind die leer gefeuerte Waffe auch über den Schädel ziehen. Je nach Gegner braucht es mal mehr, mal weniger Schläge, bis dieser schwankend vor Euch steht. Dann kann GoldenEye ganz Agentenuntypisch den hilflosen Soldaten in den Schwitzkasten nehmen und als

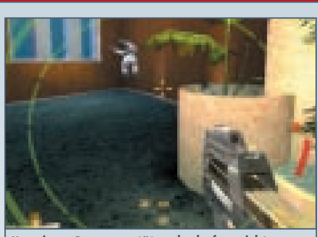
Auge um Auge

GoldenEyes perfides Gimmick-Quartett

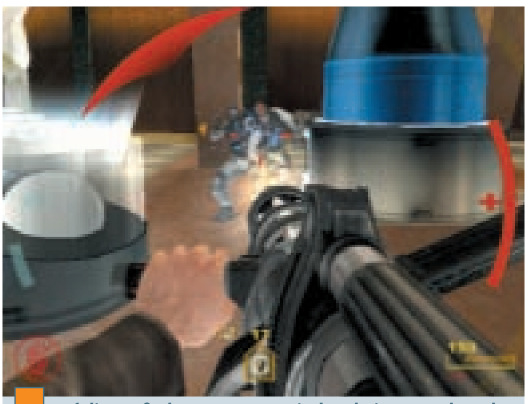
Q hätte es nicht besser gekonnt: Als Ersatz für sein verlorenes Auge erhält Agent GoldenEye von Goldfinger eine künstliche Sehhilfe. Das synthetische Auge kann aber mehr als nur Bilder ans Gehirn übertragen. Das erste Upgrade ermöglicht es dem Helden, Gegner durch Wände und solide Objekte hindurch zu betrachten. Einen noch größeren Vorteil im Kampf verschafft Euch der E.M. Hack. Mittels eines elektrischen Feldes legt Ihr Selbstschuss-Anlagen lahm und aktiviert Geräte wie Schalter aus sicherer Entfernung. Darüber hinaus könnt Ihr kurzzeitig die Waffen der Gegner außer Gefecht setzen. Unverzichtbar ist das temporäre Schutzschild. Damit seid Ihr nicht nur unverwundbar, das Energiefeld wirft die Kugeln gar als tödliche Querschläger zum Feind zurück. Genaues Zielen und viel Energie erfordert GoldenEyes letztes Helferlein: Via Induktionsfeld schleudert Ihr einen Gegner durch die Luft – eine Fähigkeit, die eher selten zum Einsatz kommt.

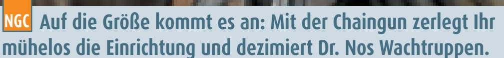

Via MRI-Vision stöbert Ihr Feinde durch solide Objekte auf.


Am temporären Schutzschild prallen die Kugeln der Gegner wirkungslos ab.


Um einen Gegner zu töten, bedarf es nicht einmal Kugeln oder Handgreiflichkeiten.


Ein elektrischer Impuls reicht aus, um die Waffen Eurer Gegner funktionsunfähig zu machen.




NGC Auf die Größe kommt es an: Mit der Chaingun zerlegt Ihr mühelos die Einrichtung und dezimiert Dr. Nos Wachtruppen.


PS2 PS2-Besitzer kommen nur im Splitscreen-Modus auf ihre Multiplayer-Kosten. Spaß macht's trotzdem.

Schutzschild missbrauchen oder in den Tod stoßen. Euer gewiefter Held hat noch andere Mord-Methoden in petto: Lockt das Feindvolk in eine Gefrierkammer, kippt flüssiges Eisen über seine Köpfe oder setzt den Boden unter Strom. Für besonders kreativen Exodus gibt es Bonuspunkte, die neue Mehrspieler-Karten und Extras frei-schalten. Dabei machen es Euch Dr. Nos Schergen alles andere als einfach. Mit Leichtigkeit weichen sie Granaten aus, greifen geschlossen im Kampfverband an und nutzen geschickt jede noch so kleine Deckung. Von Letzterem solltet Ihr ebenfalls reichlich Gebrauch machen. GoldenEyes Energieleiste funktioniert nach demselben Prinzip wie des Master Chiefs Schutzschild in "Halo 2": Geht für ein paar Sekunden dem Kreuzfeuer aus dem Weg und die Leiste lädt sich wieder vollständig auf.

Ein Herz für Online-Spieler

Während der Hatz durch die acht Hauptmissionen und diverse Bond-bekannte Schauplätze wie Fort Knox, Hongkong oder die Octopus Unterwasserstation, legt sich GoldenEye nicht nur mit dem obligatorischen Kanonenfutter an. Auf dem Hoover-Damm liefert sich der ehemalige MI6-Agent einen erbitterten Kampf mit Russland-Export Xenia Onatop. Weitere berühmte Charaktere aus dem 007-Universum wie Pussy Galore oder Goldfingers Leibwächter Oddjob treten als Randfiguren in Erscheinung.

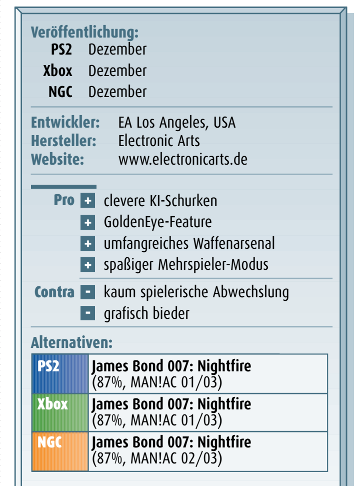
Zum Schluss noch ein paar Worte zum Mehrspieler-Modus: Dieser bietet zwar ein umfangreiches Sortiment an freischaltbaren Karten, Charakteren und Waffen, die magere Auswahl von lediglich drei Spielarten lässt jedoch zu wünschen übrig. Gut lachen haben dabei Xbox-Besitzer: Alleinig die Microsoft-Version verfügt sowohl über einen Online- wie System-Link-Modus mit zwei zusätzlichen Matchvarianten. *jw*

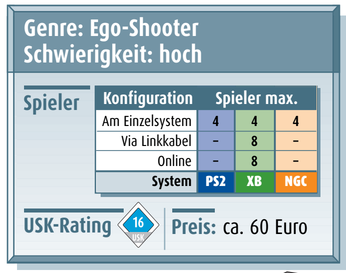
Janina Wintermayr

Kompromisslos. Schnörkellos. Anspruchslos? Mit "GoldenEye Rogue Agent" bietet Electronic Arts routiniertes, geradliniges Nonstop-Geballere. Leider geht dem Ego-Shooter Abwechslung in Form von Geschicklichkeits-Aufgaben oder Rätseln vollends ab. Die Fließband-Action verliert somit schnell ihren Reiz. Bis auf weitere Spezialfähigkeiten bieten die späteren Levels kaum Überraschendes. Die ausgebuffte Gegner-KI rettet die jüngste Versoftung aus dem Bond-Universum jedoch vor der Monotonie. Ducken, ausweichen, aus dem Hinterhalt angreifen – Dr. Nos Schergen halten mit ausgeklügelten Kampftaktiken und erstaunlicher Robustheit auf Trab. Für pure Action-Fanatiker mit niedriger Frustschwelle fast zuviel des Guten. Grafisch wäre ebenfalls mehr möglich gewesen. Zwar erfreut "GoldenEye: Rogue Agent" mit einer flüssigen Optik, die faden Texturen schmälern jedoch das ästhetische Spielerlebnis. In puncto Sound wird Durchschnittskost geboten. Technisch sind die drei Versionen nahezu identisch, spielerisch hat die Xbox-Version dank Online-Multiplayer-Modus die Nase vorn.


XB Agent GoldenEye sorgt unter den Gegnern für explosive Stimmung. Was verstecken sich diese auch hinter Fässern mit leicht entzündbarem Material...


NGC Schweres Kaliber wie den Raketenwerfer packt Ihr mit beiden Händen.

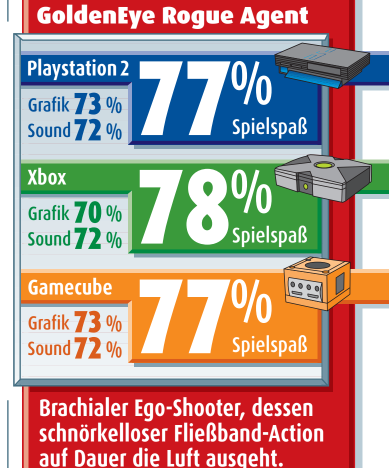






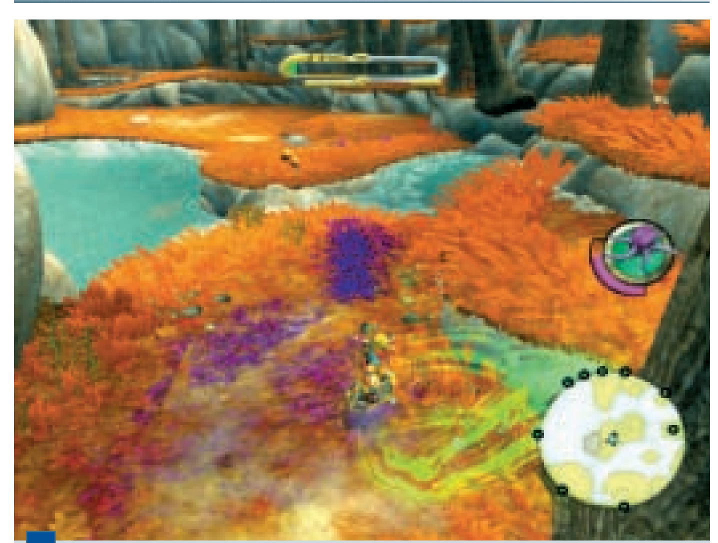






VIDEO AUF DVD!

Jak 3



PS2 Hoverboard-Sport ist für giftige Pflanzen Mord: Sammelt positive grüne Energie und macht dem Unkraut den Garaus.

Raue Zeiten brechen für Jak und seine Kumpels an. Denn der einst gefeierte Held wird samt Anhang in die Wüste geschickt. Das geteilte Leid erweist sich jedoch als zu schwere Last: Jak und seine Wegbegleiter Daxter sowie der Papageien-Affe verlieren den Kampf gegen die gleißende Sonne und fallen in Ohnmacht. Kaum aus der geistigen Umnachtung aufgewacht, findet sich das Langohr inmitten eines Hüpf-Tutorials. Hier erlernt das Sprunggenie die Grundkenntnisse seines Könnens neu kennen. Wohlgemerkt: Im Verlaufe des gigantischen Abenteuers erweitert sich das spärliche Repertoire an Hüpfvarianten und Sprungangriffen derart, dass der Protagonist öfters schelmisch in die Steuerungs-Erklärung späht.

Leben in der Wüste

Auch der erste Waffeneinsatz gehört zum Tutorial-Besuch. Die unglaubliche Anzahl an exklusiven Knarren ermöglicht Jak diverse Angriffstaktiken. In Eurer Sammlung findet Ihr ein Maschinengewehr, das wild ballernde Minisonden spuckt, eine zielsuchende Laserwumme oder die 'Lass-den-Boden-und-Feinde-zittern'-Donnerknarre. Die Wummen teilen sich dabei in vier Farbsegmente auf. Die Argumentationsverstärker wählt Jak spielend leicht mit dem Steuerkreuz aus. Doch zuerst müsst Ihr Euch mit dem Boss der Wüste anfreunden. Dazu besteht Ihr schon zu Beginn vielseitige Aufgaben: Während Euer Wuscheltier Daxter witzige Kommentare im Stakkato zum Besten gibt, hüpft Ihr auf Kängururatten fressenden Dinos, spielt kuriose Minispiele und jagt keifende Chinchilla-Köter. Doch nach dem Vergnügen kommt die Arbeit: Also hüpft Jak mit Daxter in vielseitige Wüstenbuggies: Mit letzteren kurvt Ihr in rasanten Düsenrennen um die Siegerkrone, hüpft mit dem sprunggewaltigen Froschmobil zu entlegenen Ruinen, ballert gewaltigen Riesensauriern Maschinengewehr-Salven auf die Lederhaut oder rettet freundlich gesinnte Wüstenbewohner vorm sicheren Tod.



PS2 Hoch über dem Schleimsumpf: Während Jak steuert, schießt Daxter Gegner aus dem Weg – der kleine Kerl übernimmt diesmal öfters eine tragende Rolle.

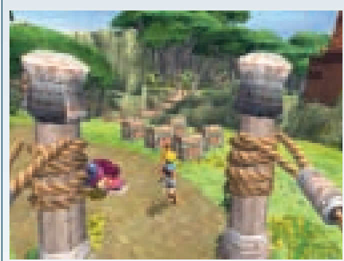


PS2 Geruhsame Fahrt auf der Plattform ade: Eine wild gewordene Maschinenpistole feuert pausenlos auf unseren Helden. Da heißt's tüchtig (Doppelsprung-)Hüpfen.

▪▪▪ Sterben traditionelle Hüpfspiele aus? ▪▪▪

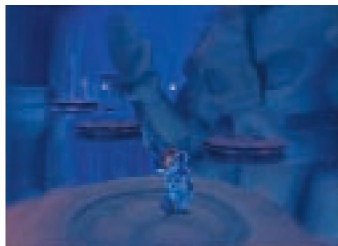
Jaks schleichender Wandel vom Hüpfhelden zum Actionstar

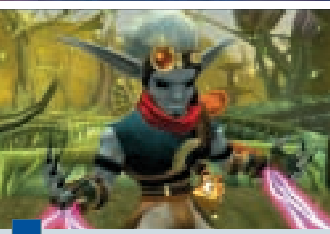
Wer erinnert sich noch an traditionelle Hüpfspiele wie "Wonderboy", "Super Mario Bros.", "Castle of Illusion" oder "Donkey Kong Country"? Die goldenen Regeln dieser Klassiker: Klar getrennte Welten mit unterschiedlichen Lebewesen, millimetergenaue Hüpfeinlagen, spärlich verteilte Extras, die einen Vorteil verschaffen, zahlreiche geheime Levelabschnitte (die bestenfalls sogar die Anzahl der regulären Levels übersteigen) und bitterböse Endgegner am Ende jeder Welt.
Auch "Jak and Daxter" (links) schlug diesen Weg ein und begeisterte die Fachmagazine. Doch die schleppenden Verkäufe ließen Sony umdenken. Und siehe da: Der actionlastigere zweite Teil (rechts) spricht die breite Masse mehr an. In Jaks drittem Abenteuer weitet Naughty Dog das Hüpf-Spektrum noch mehr aus. Heutzutage löst der Protagonist simple Rätsel, fliegt mit einem Gleiter durch Auftrieb spendende Kreise, ballert eine Horde mies gelaunter Echsen ab und gewinnt zuletzt in einem Buggie-Rennen den Wüstenpokal. Das ganze spielt sich dabei in einem irsinnigen Tempo ab, dass Euch kaum Luft zum Atmen bleibt. Da stellt sich ein alter Hase die Frage: "Macht so ein Mix überhaupt Spaß?" Die Antwort lautet bei "Jak 3" uneingeschränkt "Ja!" Aber bei vielen anderen Mischlingen gilt leider: Zu viel Genre-Mischerei verdirbt den Hüpfbrei. Doch der Mix-Trend scheint unumgänglich, da die Publisher bei aktuellen traditionellen Hüpfspielen wie "Kao das Känguru: Runde 2" keine hohen Verkaufszahlen verzeichnen. 'Spricht nur Kinder an' lautet meist der lapidare Kommentar. Diese Aussage ist jedoch falsch und traurig: Denn einige MAN!ACs warten auch heute noch sehnlichst auf ein 3D-"Wonderboy" mit 2D-Abschnitten ohne Action-Krimskrams.











PS2 Guter oder böser Jak? Die wackelnden Plattformen stoppt Ihr via 'Einfrier'-Fähigkeit des guten Jak. Vorm bösen versteckt sich selbst Daxter.



PS2 Farbenmeer: Mit irrsinnigem Tempo jagen unsere Helden durch den Tunnel. Doch auch hier drohen tödliche Gefahren – Laserbarrieren und Löcher kosten immer wieder ein Leben.

Hüpf Jak, hüpf!

Erst im späteren Spielverlauf nutzt Ihr das im Tutorial gelernte Sprungrepertoire. Dann treiben Euch millimetergenaue Hüpfpassagen den Schweiß auf die Stirn. Jump'n'Run-Kenner freuen sich auf "Super Ghouls 'n Ghosts"-Doppelsprünge, "Super Mario 64"-Stampfattacken, "Prince of Persia"-Schwungeinlagen und "Alex Kidd"-Faustschlag-Attacken. Unser Held kann jedoch noch mehr, als Hüpf-Giganten zu imitieren. Besonders wohltuend heben sich Jaks dunkle und helle Eco-Kräfte hervor. Die dunkle Kraft verwandelt den sensiblen Actionheld in den "Legacy of Kain"-Raziel-Berserker. Mit "Freddy Krueger"-Klauen schnetzelt Euer Held skurrile Viecher oder verwendet die alles zerstörende Smartbomb. Das pure Gegenteil des ungestümen dunklen Jak stellt der erleuchtete Jak dar. Dieser löst simple 'Sieben-Gegner-auf-einen-Schlag-zerstören'-Rätsel taktisch klug und weiß besonders bei schier nicht lösbaren Hüpfeinlagen Rat: Mr. Leuchtkugel friert kurzerhand die Zeit ein – dadurch bewegen sich rasant-rotierende Plattformen in Slow-Motion und bei tödlichen Messerspießen findet Ihr dank Zeitstopp die Lücke. Auch die angekratze Lebensanzeige füllt die Engelsgestalt wieder auf. All diese Zauberfähigkeiten kosten Euch leider magische Energie – sammelt deshalb fleißig dunkle und helle Eco-Steine (dasselbe gilt auch für Waffenmunition). Durch einen magischen Stein wird Jak zudem unsichtbar – feindliche Übermacht umgeht Ihr so spielend.

Mach mal Pause, Jak!

Das putzige Wuscheltierchen Daxter macht es sich im dritten Abenteuer nicht nur auf Jaks Schultern bequem. Das Lästermaul ballert bei Flugeinlagen (testet die direkt hinter Daxter positionierte Kamera) gegnerische Raumgleiter weg, reitet entlaufene Echsen in deren Gehege zurück oder hüpft auf "Aladdin"-Leinentüchern in ungeahnte Höhen. Ab und an hangelt sich das coolste Tier seit Gizmo auch über Feuerkugeln spuckende Lavaseen oder flitzt in schwindelerregenden Höhen die Wasserrutsche hinunter. Später hockt sich der kuschelige

Matthias Schmid



Jak hüpft, rast, ballert und kann noch viel mehr. Hinterließ der Vorgänger dank zahlreicher Frustmomente noch einen bitteren Nachgeschmack, ist beim dritten Teil des komischen Duos alles größer, schöner und besser. Egal, ob Ihr in atmosphärischen Insektenwelten oder malerischen Wäldern seid, "Jak 3" macht technisch und spielerisch eine Top-Figur. Vor allem die kniffligen Sprungeinlagen bergen Suchtgefahr für Jump'n'Run-Fans: Dank der gelungenen Steuerung sowie einer tadellosen Kamera seid Ihr stets Herr der Lage. Zudem überzeugt das Waffenarsenal mit ebenso nützlichen wie einfallsreichen Wummen. Neben den unzähligen Minispielen sorgt die Verwendung der Eco-Energie für Abwechslung: Als Raziel-Verschnitt metzelt es sich gleich nochmal so nett.



PS2 Wummenpracht: Ihr dürft ständig zwischen den Waffen via Steuerkreuz wechseln (rote, weiße und gelbe Pfeile).



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbarer Bildschirmtext

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ✓ Progressive Scan
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



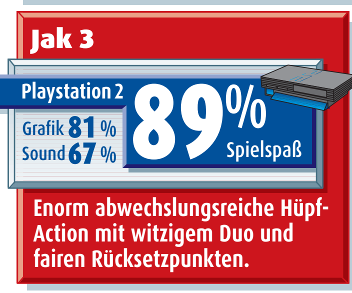
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Naughty Dog, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ extrem abwechslungsreiche Missionen
+ äußerst gnädige Rücksetzpunkte
+ ausgeklügeltes Waffensystem
+ kreative Hüpfeinlagen mit 'hellem' Jak
+ mitunter grandiose Umgebungsgrafik,...

Contra
– ...die teils ruckelt und vertikal 'flattert'

Alternativen:
PS2 Ratchet & Clank 3 (90%, MAN!AC 12/04)
Xbox Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



Jak 3

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 67 %
89% Spielspaß

Enorm abwechslungsreiche Hüpf-Action mit witzigem Duo und fairen Rücksetzpunkten.



PS2 Jak zerstört gerade eine riesige Alienbrutstätte. Letztere erreicht Ihr auf zwei Wegen: Düst via Hoverboard über Schleimstränge (fallt dabei nicht in den Sumpf) oder kämpft an Land gegen die Monsterschar – beides ziemlich ungemütlich.

Tunichtgut sogar auf eine Rakete oder verputzt im "Pac-Man"-Minispiel Eco-Steine. Dabei glänzt der Wuschelpeter mit Wortwitz und tollpatschigem Verhalten.

Galaktische Schlacht

So schnell kann es gehen: Die Leute, die Euch gestern noch verteufelt haben, brauchen erneut die Hilfe des Traumduos. Da Ihr nicht nachtragend seid, rettet Ihr Eure Heimatstadt in einer Schlacht, die "Star Wars" in nichts nachsteht. Vertrimmt riesige Roboter mit deren ausgeworfenen Bomben via "Mega Man"-Fußballkick oder gleitet auf dem "Back to the Future 2"-Hoverboard übers Wasser. Apropos Gleiter: Auf dem Hoverboard lernt Ihr etliche Tricks. Grindet über verrostete Rohre, grabt stilecht über Schanzen oder begeistert Daxter mit einem Salto – da wird selbst "Tony Hawk" neidisch. Doch nicht nur in der Stadt, sondern auch in Höhlen, Wäldern oder organisch wirkenden Plätzen müsst Ihr Euren Jak stehen. Hier warten besonders nervige Ekelpakete auf Euch. Zeckenartige Pilze saugen sich an Eurem Fahrzeug fest und giftige Pflanzen rauben stillschweigend Lebensenergie. Natürlich lauern auch besonders große Brocken auf die Helden. Bei den Zwischen- und Endgegnern benötigt Ihr einen klaren Kopf: Studiert die Angriffsmuster und schlagt dann zu – "Karate Kid"-Stil.

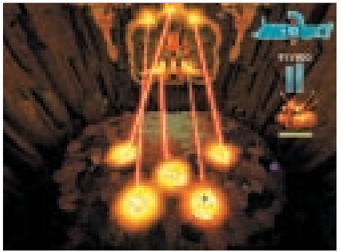
Kauf, was das Zeug hält

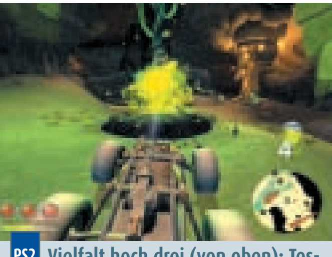
Sammelfieber bricht aus: Denn auf Euch warten über 600 Geheimnisse. Egal ob 3D-Modelle, unendlich dunkle Eco-Kraft, mehr Munition oder sogar ein "Ratchet & Clank"-Waffenkurs lassen sich freispielen. Dafür sammelt Ihr goldene Eier oder rote Eco-Steine. Letzere findet das Heldengespann an gut versteckten Plätzen oder ergattert diese in Minispielen. *rf*

Raphael Fiore

Wer bist Du wirklich, Jak? Dein Wandel vom reinen Hüpfexperten zum multifunktionalen Action-Profi weitet sich im dritten Teil noch mehr aus. Doch im Gegensatz zum zwiespältigen zweiten übertrifft das dritte Abenteuer seine Vorgänger bei weitem. Trotz teils hammerharten Missionen bleibt "Jak 3" stets fair – das Heldenableben hat immer mit der eigenen Unfähigkeit und nicht etwa mit hakeliger Steuerung oder unfairer Kameraperspektive zu tun. Nach Jaks Tod steigt Ihr meist an derselben Stelle ein – dank überaus fairen Rücksetzpunkten kommt kein Frust auf. Lasst Euch übrigens nicht von dem rennlastigen Einstieg beirren: Auf das coolste Heldenduo der Videospielgeschichte warten nämlich extrem abwechslungsreiche Missionen – millimetergenaue Hüpfeinlagen, schmucke Flug- und Ballersequenzen sowie simple Rätsel geben sich die Klinke in die Hand. Auch das vielseitige Leveldesign, welches von düsteren Höhlenszenarien bis knallbunten Alien-Brutstätten reicht, und die kreativen Knarren sowie tolle (Hoverboard-)Extras überzeugen. Ein Fünf-Sterne-Hüpfer, bei dem nur notorische Nörgler dezente Technikfehler beklagen.

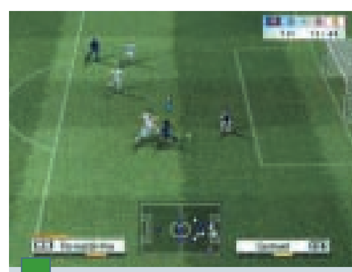


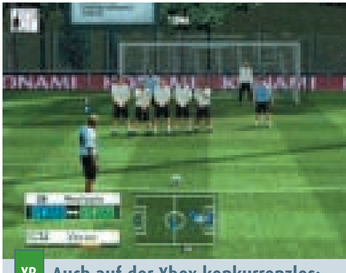




PS2 Vielfalt hoch drei (von oben): Testet die neue Streuwaffe in der Schießbude, weicht den Nasenbär-Laserstrahlen aus und zerstört Alien-Pflanzen.

Pro Evolution Soccer 4


XB Grafisch wäre auf Microsofts Flaggschiff mehr drin gewesen.


XB Auch auf der Xbox konkurrenzlos: der umfangreiche Trainings-Modus.

Bislang verwies Konamis Edelkickerei den Konkurrenten aus dem Hause EA in puncto Spielspaß auf die PS2-Plätze. Auf der Xbox dagegen gab's keine ernsthafte Konkurrenz für die "FIFA"-Serie. Doch das hat nun ein Ende: "Pro Evolution Soccer 4" gibt ab sofort den Ton bei Microsoft-Zockern an.
Inhaltlich erweist sich die Xbox-Fassung beinahe identisch zum Vorbild: Enthalten sind die Lizenzen der spanischen, italienischen und holländischen Liga. Deutsche Kicker ähneln namentlich und äußerlich aber ebenfalls ihren realen Vorbildern. Im Meisterliga-Modus bastelt Ihr an Eurer Karriere – im Trainings-Modus feilt Ihr an der Technik: Von Fußballgrundlagen über Freistoßtraining bis hin zu fortgeschrittenen Dribbelkünsten ertüchtigt Ihr Euch in zahlreichen Disziplinen. Die Steuerung wurde mit kleinen Abstrichen portiert: Im Vergleich zur PS2, wo die Aktivierung von Strategien mittels L2-Taste problemlos funktioniert, müsst Ihr Euch auf der Xbox dezent die Finger verrenken (weiße Taste plus Aktionsbutton).
Einzige gewichtige Neuerung ist die Unterstützung von Xbox Live: Konntet Ihr Euch bislang via Vierspieler-Modus nur im Freundeskreis als Fußballgott profilieren, steht Euch jetzt die ganze (Online-)Welt offen. *ms*

Matthias Schmid



So schön kann Fußball sein: Der beste Konsolen-Kick aller Zeiten endlich auf der Xbox! Diese Behauptung mag zwar übertrieben klingen, die Fakten sprechen jedoch für sich: Äußerst realistische Animationen, eine korrekte Ballphysik sowie die punktgenaue Steuerung tragen zur hervorragenden Spielbarkeit bei. Zudem erwarb Konami mit den drei europäischen Ligen zusätzliche Lizenzen. Hat der direkte Kontrahent "FIFA Football 2005" in puncto Präsentation die Nase vorn, geht "PES 4" spätestens durch die umfassenden und spaßig-nützlichen Trainingsmodi in Führung. Für jeden Fan des Rasensports kann daher die Empfehlung nur lauten: Wer Fußball mag, kommt an "Pro Evolution Soccer 4" nicht vorbei – die Genre-Referenz!



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

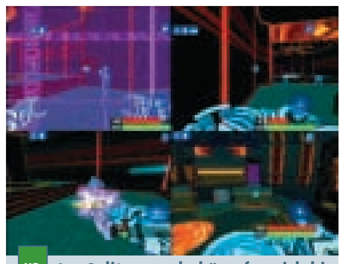
PS2	FIFA Football 2005 (85% MAN!AC 12/03)
Xbox	FIFA Football 2005 (85% MAN!AC 12/03)
NGC	FIFA Football 2005 (85% MAN!AC 12/03)

IT'S A MANIAC

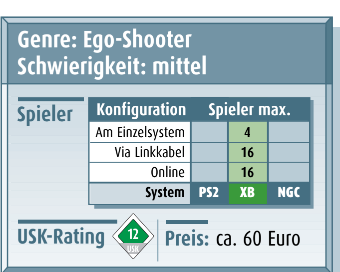
Xbox
Grafik 82 %
Sound 75 %
93 % Spielspaß

Spielerisch überragendes Fußballspiel, das an Vielfalt und Realismus seinesgleichen sucht.

Tron 2.0: Killer App



XB Am Splitscreen bekämpfen sich bis zu vier Programme gegenseitig.

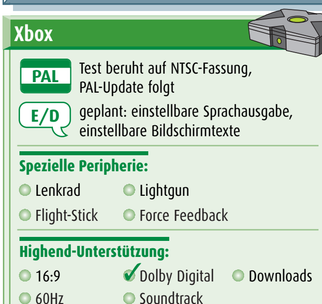


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		16	
Online		16	

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

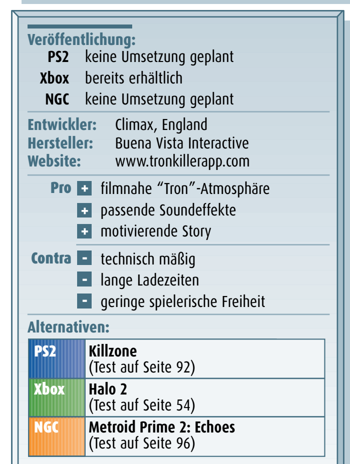


Xbox

PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: geplant: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Buena Vista Interactive
Website: www.tronkillerapp.com

Pro
+ filmnahe "Tron"-Atmosphäre
+ passende Soundeffekte
+ motivierende Story

Contra
- technisch mäßig
- lange Ladezeiten
- geringe spielerische Freiheit

Alternativen:

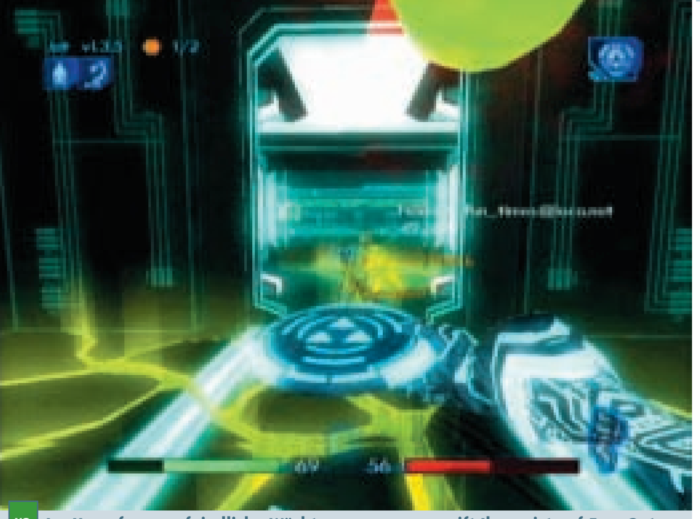
PS2	Killzone (Test auf Seite 92)
Xbox	Halo 2 (Test auf Seite 54)
NGC	Metroid Prime 2: Echoes (Test auf Seite 96)



Tron 2.0: Killer App

Xbox
Grafik 67 %
Sound 84 %
76 % Spielspaß

Ego-Shooter mit toller "Tron"-Atmosphäre, aber technischen und spielerischen Macken.

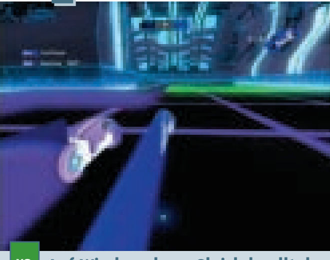


XB Im Kampf gegen feindliche Wächterprogramme greift Ihr meist auf Eure Datendisk zurück: Die ist nicht leicht zu handhaben, verbraucht dafür aber keine Energie.

Vor gut 20 Jahren elektrisierte ein Kinofilm die Atari-Generation: In "Tron" wurde ein Spieleprogrammierer (dargestellt von Jeff Bridges) in einen Computer digitalisiert, wo er mit Unterstützung einiger tapferer Codes die Diktatur des 'Master Control'-Programms beendete. Neben der abgefahrenen Geschichte faszinierte vor allem die Darstellung des digitalen Mikrokosmos. Karge Techno-Kulissen, 'menschliche' Programme, rotes und blaues Neonlicht sowie modernste CG-Effekte (die z.B. bei den berühmten Light-Cycle-Rennen zum atemberaubenden Einsatz kamen) ließen Computer-Freaks schwärmen und träumen: "Wenn jemals ein Spiel so grandios aussähe..."

Nostalgik-Shooter

Mit "Tron 2.0 Killer App" geht genau dieser Traum in Erfüllung, wobei das 'grandios' durch die rasante technische Entwicklung etwas relativiert wird – die Grafik fängt das "Tron"-Feeling zwar perfekt ein, zeichnet sich aber durch eine für einen modernen Ego-Shooter ungewohnte Leere und Einförmigkeit aus.
Das Spiel erzählt eine dem Film ähnliche Verschwörungsstory – der junge Hacker Jet gerät als 'unauthorisiertes Programm' in ein Computersystem und muss sich dort mit den bösen Routinen eines machtbesessenen Users sowie einer Vireninvasion herumschlagen. Dabei verlässt sich Jet vornehmlich auf seinen Diskus – eine ebenso wirkungsvolle wie praktische Waffe. Zum einen kommt die leuchtende Scheibe wie ein Bumerang zu Euch zurück, zum anderen benötigt sie im Gegensatz zu Sniper-Gewehr oder Schockstab keine Energie – und die ist neben der Gesundheit Euer limitierender Faktor. Ihr benötigt den Strom, um aus Behältnissen, die manchmal versteckt oder nur durch gezielte Sprünge erreichbar sind, digitale Schlüssel und Subroutinen herunterzuladen. Letztere müsst Ihr in Eurem begrenzten Speicher installieren, um Fähigkeiten wie Schleichen und Sprungkraft zu verbessern oder Schadens- und Rüstungsboni zu erhalten. Um den Schwierigkeitsgrad in Grenzen zu halten, findet Ihr in den überschaubaren Abschnitten (neben friedlichen, oft redseligen Programmen) Zapfanlagen für Energie und Gesundheit, zudem darf jederzeit gespeichert werden.
Treibt Ihr gerade nicht die Story voran, dürft Ihr auch jederzeit eine Runde mit dem Lichtmotorrad einlegen oder via Splitscreen, System Link bzw. Xbox Live menschliche Gegner in ihre Bits und Bytes zerlegen. *sf*



XB Auf Wiedersehen: Gleich knallt der Gegner in seine eigene Cycle-Spur.



Stephan Freundorfer

Wir um die 30 haben ganz sicher Spaß an "Tron 2.0 Killer App" – atmosphärisch korrekter hätte der Kultfilm aus den frühen Achtzigern nicht in interaktive Form gebracht werden können. Die Silizium-Szenerie ist stimmig und fantasievoll, kühle Elektro-Kulissen und sphärischer Sound prägen Euer Abenteuer. Anspruch und Abwechslung halten sich aber in Grenzen: Daten-Download, Schalter umlegen, ein paar haarige Hüpfereien und häufige Diskus-Gefechte – das war's, auch das witzige Inventory-System ist mehr Gag als Gimmick. Nichtsdestotrotz: Das "Tron"-Spiel ist ein lohnendes Ego-Abenteuer und allen ans Herz zu legen, die für ein ausgefallenes Szenario auch mal auf Highend-Optik, KI-Feuerwerke und prallvolle Waffenkammern verzichten können.





XB Aus den Daten-Archiven ladet Ihr E-Mails und neue Subroutinen herunter, die Ihr anschließend im Speicher installiert. Die Programme – gegnerische wie friedfertige – werden wie im Film als menschliche Wesen dargestellt (von links nach rechts).



Gamecube | Playstation 2

Mega Man X Command Mission

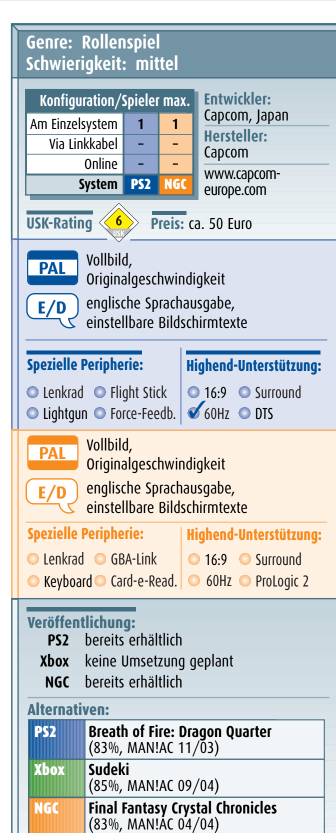


PS2 Alle Areale bestehen aus Plätzen und Hallen, die durch Gänge miteinander verbunden sind: Für ein Rollenspiel ist der Bewegungsfreiraum arg begrenzt.

Kein Held ist fleißiger als Capcoms Mega Man: In "Command Mission" muss der Robo den Verbrecher Epsilon und seine Rebellenarmee aus Giga-Stadt vertreiben. Mit von der Partie sind sechs weitere Helden wie Shadow, Zero und Spider, denn in dem Rollenspiel kommandiert Ihr bis zu drei Figuren im Team. Ihr spielt das Abenteuer in zehn Kapiteln und 3D, ähnlich den Hüpfspielen ist der Ablauf sehr linear: Ihr plaudert mit den Freunden in der Basis, dann teleportiert Ihr Euch in den jeweils nächsten Level wie Mine, Technobauwerk oder Wüste. Hüpfen braucht Ihr nicht, stattdessen deaktiviert Ihr Sicherheitssysteme, korrespondiert mit Soldaten und bekämpft die zahlreichen Monster. Das Rundenkampfsystem spickt Capcom mit Action: Jeder Held lässt sich mit verschiedenen Wummen und Spezialmanövern ausrüsten. Wenn er an der Reihe ist, feuert er sie in Echtzeit ab. Wer dabei im korrekten Augenblick drückt, landet wuchtigere Treffer. "Mega Man"-Fans genießen die willkommene Abwechslung, im RPG-Vergleich ist "Command Mission" etwas knapp. *oe*



NGC Extra-Action: Auf dem Gamecube erwarten Euch mehr Zufallskämpfe.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating 6 Preis: ca. 50 Euro

PS2:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

NGC:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Breath of Fire: Dragon Quarter (83%, MAN!AC 11/03)
Xbox	Sudeki (85%, MAN!AC 09/04)
NGC	Final Fantasy Crystal Chronicles (83%, MAN!AC 04/04)



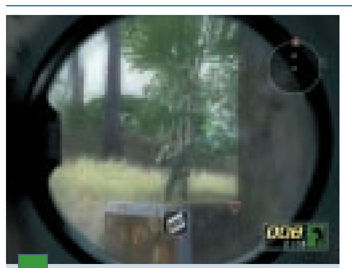
Playstation 2 – Grafik 81 % – Sound 82 % – **79%** Spielspaß

Gamecube – Grafik 80 % – Sound 82 % – **79%** Spielspaß

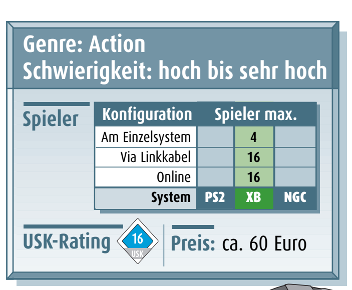
Die RPG-Variante der X-Serie spielt sich tadellos, bietet aber wenig Neues.



Ghost Recon 2



XB Jede Schusswaffe verfügt über eine zusätzliche Zoom-Optik.

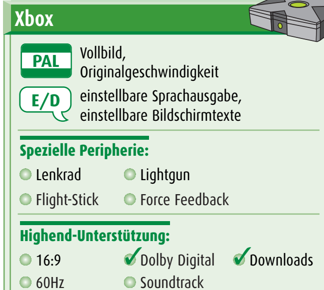


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max. PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		16	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

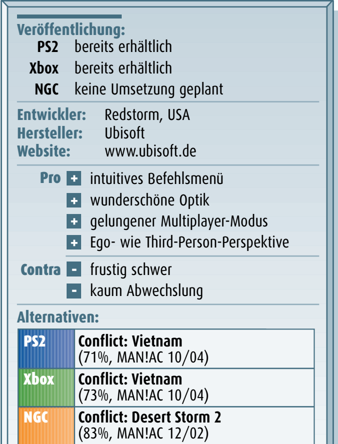


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Redstorm, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ intuitives Befehlsmenü
+ wunderschöne Optik
+ gelungener Multiplayer-Modus
+ Ego- wie Third-Person-Perspektive

Contra
- frustig schwer
- kaum Abwechslung

Alternativen:

PS2	Conflict: Vietnam (71%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Conflict: Vietnam (73%, MAN!AC 10/04)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/02)



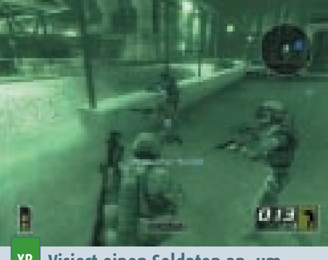
Ghost Recon 2

Xbox
Grafik 84 %
Sound 82 %
80% Spielspaß

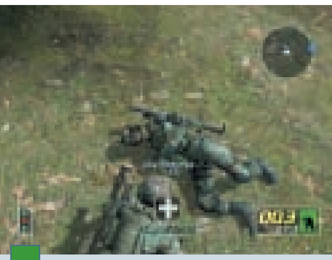
Auf Action getrimmte Fortsetzung des Taktik-Shooters mit hohem Frustpotenzial.



XB Alles Gute kommt von oben: In Missionen ohne Team zur Unterstützung könnt Ihr via Zielerfassung feindliche Objekte durch einen Luftangriff zerstören lassen.



XB Visiert einen Soldaten an, um diesen beschützen zu lassen.



XB Mädchen für alles: Ihr seid nicht nur Anführer, sondern auch Sanitäter.

Während Tom Clancys beste Waffe gegen den Terrorismus, Sam Fisher, seine Auszeit auf nächstes Jahr verlängert, schafft es das zweite Clancy-Standbein "Ghost Recon" pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in die Läden. Diesmal verschlägt es die illustre Eingreiftruppe der 'Ghosts' nach Nordkorea, wo eine Hungersnot einen machtgierigen General auf den Plan gerufen hat. Mit drei digitalen Kollegen im Schlepptau macht Ihr Euch in 15 Missionen daran, dem Feind zuzusetzen: Mal schlagt Ihr Euch durchs nordkoreanische Hinterland zu einem abgestürzten Helikopter oder eingekesselten Alliierten durch, mal sabotiert Ihr Nachschublieferungen oder Waffendepots des Feindes. Die Kollegen sind dabei mehr als schmuckes Beiwerk und beteiligen sich auf Euer Kommando hin aktiv am Kampfgeschehen. Während die Befehle 'Folgen' und 'Vorrücken' per Knopfdruck ausgelöst werden, sind komplexere Anweisungen wie 'Flankenangriff' oder 'Feuerschutz' über ein simples Menü zugänglich. Ab und an schließen sich dem Soldaten-Quartett alliierte Kämpfer an. Diese Truppenanhängsel agieren selbstständig und warten nicht auf Eure Befehle. In manchen Missionen müsst Ihr dagegen ganz auf Unterstützung verzichten. Als Ausgleich stellt das Oberkommando eine schicke Hightech-Ausrüstung zur Verfügung: Dazu gehören Reichweiten-Granaten sowie ein M29-Gewehr mit eingebautem Entfernungsmesser und Lasererfassung für Luftangriffe. Dank schwenkbarer Geschützkamera muss Euer virtuelles Alter Ego noch nicht einmal seine Deckung verlassen, um beispielsweise einen Panzer für einen Artillerieschlag zu markieren. Ansonsten zeigt sich der Elitesoldat spärlich ausgerüstet: Dem Realismus zuliebe trägt Euer Recke nur vier Waffen mit sich herum, die Ihr vor Beginn einer neuen Mission auswählt. Innerhalb einer Kampagne können die Wummen dagegen jederzeit durch Schießprügel des Feindes ausgetauscht werden.

Teamkampf im Netz

Neben der Story-Kampagne bietet "Ghost Recon 2" einen umfassenden Mehrspieler-Modus mit Splitscreen, System Link und Online-Matches. In den Spielvarianten 'Coop', 'Solo' oder 'Kämpfen' fighten dann via Xbox Live bis zu 16 Spieler gegen die feindliche Übermacht. *jw*

Janina Wintermayr

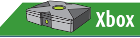


Weniger Taktik, mehr Action: "Ghost Recon 2" hat mit seinem Vorgänger und dessen Add-Ons wenig gemein. Statt komplexer Kommandos und interaktiver Karte befehligt Ihr das dreiköpfige Team über ein "Rainbow Six 3"-ähnliches Befehlsmenü. Zudem dürft Ihr zwischen Third-Person- und Ego-Perspektive wechseln, während die altbackene Grafik stimmungsvoller Edel-Optik gewichen ist. Die Wandlung vom bedachten Taktik-Shooter zum temporeichen Action-Spektakel überzeugt dennoch nur bedingt: Schon die erste Mission legt einen unverschämt hohen Schwierigkeitsgrad an den Tag, was zu Speichern im Sekundentakt (der Festplatte sei Dank) nötigt. Dies wiederum nimmt dem Spiel aber die Herausforderung eines Team-Shooters.





XB Einfacher geht's nicht: Eure Ausrüstung wählt Ihr nun zu Beginn einer Mission über ein simples Menü (links) aus. Gleiches findet auch als Kommando-Interface Verwendung (Mitte). Die Karte (rechts) dient dagegen nur noch der Übersicht.



Xbox Playstation 2

Ford Racing 3



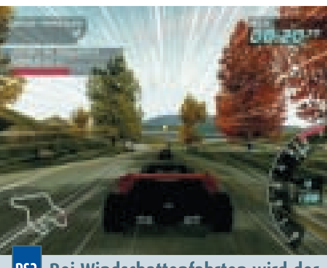


XB Die optisch spektakuläreren Strecken erlebt Ihr beim Einsatz der Offroad-Fahrzeuge: Dann geht's schon mal über sonnige Strände und durch verschneite Canyons.

Neues Jahr, neues "Ford Racing": Diesmal stehen 55 Karossen vom flotten Prototypen bis zum bulligen Offroad-Pick-up zur Verfügung, mit denen Ihr 16 asphaltierte und Querfeldein-Pisten unsicher macht. Dabei bleibt die Steuerung stets Arcade-freundlich und sorgt somit für keine größeren Probleme.

In elf Renntypen fahrt Ihr u.a. gegen fünf Konkurrenten, fädelt Euch geschickt durch Hütchentore oder müsst eine bestimmte Anzahl Fahrzeuge überholen. In der 'Challenge' tretet Ihr bei vordefinierten Fahrzeugklassen an, die neue 'Competition' fordert Euch zu immer schwereren Themen-Wettbewerben heraus. Xbox-Piloten freuen sich über die Möglichkeit, sich diesmal online mit menschlichen Konkurrenten zu messen.

In Sachen Technik liefern beide Fassungen eine vorbildliche Optik mit stets flüssiger Bildrate, wie beim Vorgänger fehlt aber der letzte Pfiff: Alles läuft tadellos und macht durchaus Spaß, geriet aber dezent nüchtern und unspektakulär. Dank günstigem Preis lohnt sich's aber nicht nur für Rennspiel-Sammler. *us*



PS2 Bei Windschattenfahrten wird der Sogeffekt grafisch dargestellt.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	6
System	PS2	XB

Entwickler: Razorworks, England
Hersteller: Empire
www.razorworks.com

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, ○ DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	World Racing (75%, MAN!AC 10/03)
Xbox	World Racing (80%, MAN!AC 04/03)
NGC	World Racing (73%, MAN!AC 04/04)

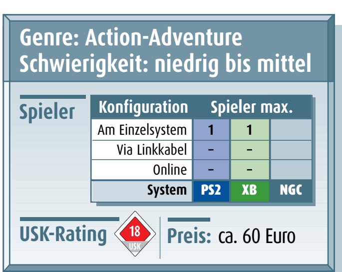
Playstation 2: Grafik 75 %, Sound 61 % — **74 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 74 %, Sound 61 % — **74 %** Spielspaß

Unspektakulär inszeniert, aber technisch blitzsauber: spaßige Raserei, ideal für zwischendurch.



Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

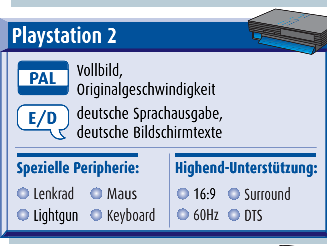


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

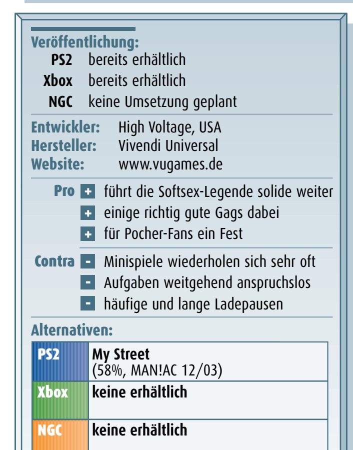
Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Maus	16:9	Surround
Lightgun	Keyboard	60Hz	DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Flight Stick	16:9	✓ Dolby Digital
Lightgun	Force-Feedb.	60Hz	Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: High Voltage, USA
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vugames.de

Pro
+ führt die Softsex-Legende solide weiter
+ einige richtig gute Gags dabei
+ für Pocher-Fans ein Fest

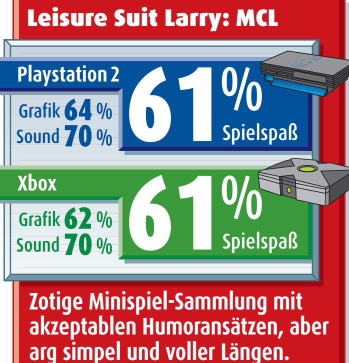
Contra
- Minispiele wiederholen sich sehr oft
- Aufgaben weitgehend anspruchslos
- häufige und lange Ladepausen

Alternativen:

PS2	My Street (58%, MAN!AC 12/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich



Leisure Suit Larry: MCL



Playstation 2: Grafik 64 %, Sound 70 % – **61 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 62 %, Sound 70 % – **61 %** Spielspaß

Zotige Minispiel-Sammlung mit akzeptablen Humoransätzen, aber arg simpel und voller Längen.



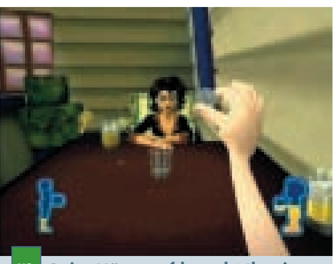
PS2 Zwischen den einzelnen Minispiel-Aufgaben wetzt Ihr meist durch die Gegend und sucht verschiedene Objekte.



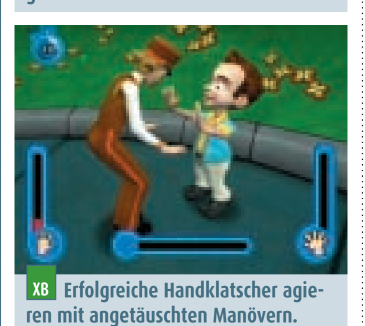
XB Die schlichten Tanzeinlagen dürften selbst Anfängern nicht sonderlich schwer fallen.

Zu PC-Zeiten war "Leisure Suit Larry" das größte Nerd-Sexsymbol: Sechs lüsterne Abenteuer durfte der tollpatschige Möchtegern-Casanova erleben, bevor er in Rente ging. Für die Konsolen-Neuauflage mit dem Untertitel "Magna Cum Laude" schlüpft sein ebenso glückloser Neffe Larry Lovage in die Titelrolle.

Statt wie früher in ein trotz aller Kalauer recht normales Adventure zu starten, erlebt Ihr diesmal eine Sammlung von einem guten Dutzend verschiedener Minispiel-Übungen, die durch eine schlichte Rahmenhandlung und Sammelaufgaben zusammengehalten werden. Ziel Eures Helden ist es, Kandidat bei einer "Herzblatt"-Kopie mit eingebauter Flachlege-Garantie zu werden – dafür müsst Ihr allerdings bei 15 Mädels in Eurer Uni Gunstbeweise ergattern.



XB Beim Münzwurf braucht Ihr eine gute Portion Glück.

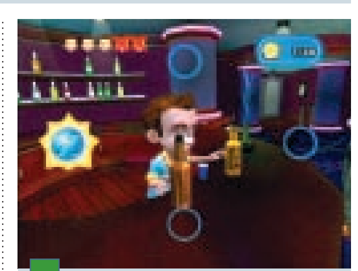


XB Erfolgreiche Handklatscher agieren mit angetäuschten Manövern.

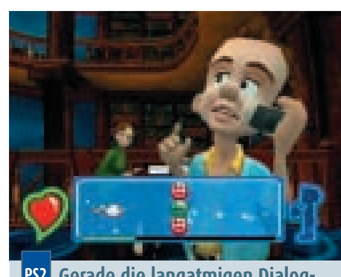
Turteln um Textilien

Entsprechend labert Ihr jedes weibliche Wesen an und versucht, diese in verschiedenen Aufgaben zu erweichen: Beim am häufigsten zu absolvierenden Dialogspiel lenkt Ihr ein Spermafischchen auf passende Symbole, um Euren Charme sprühen zu lassen. Außerdem mixt Ihr per Reaktionstests Drinks oder tanzt zu flotten Beats, müsst unter Zeitdruck eine bestimmte Anzahl Leute ansprechen, T-Shirts mit Spritzpistole durchnässen oder Münzen in ein Glas befördern. Seid Ihr erfolgreich, winken freizügige Storysequenzen (für die eine 18er-Freigabe allerdings arg hart erscheint), andernfalls endet Ihr mit einem dicken Rausch, den Ihr durch dreistes Pinkeln wieder mildert.

Für das komplett eingedeutschte "Magna Cum Laude" verpflichtete Vivendi den Comedian Oliver Pocher als Synchronsprecher. Dem fehlte zwar scheinbar die große Motivation, er rettet sich darüber aber einigermaßen hinweg. Verwunderlicher wirkt da die obskure Entscheidung, sämtliche Gags mit dem Holzhammer zu germanisieren: So bedient die Optik zwar deutlich amerikanische Klischees, aber dafür schwadroniert z.B. das Country-Mädel auf Schlager und Guildo Horn. Spielerisch fallen PS2- und Xbox-Version identisch aus – die Sony-Konsole überrascht mit der polierteren Optik, dafür fallen die Ladezeiten noch länger aus. *us*

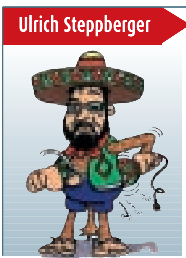


XB Als Barmixer müsst Ihr flott den richtigen Knopf drücken.



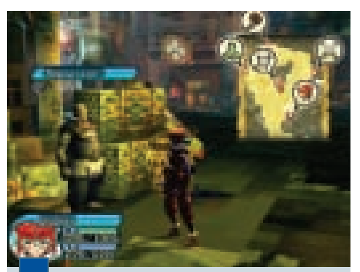
PS2 Gerade die langatmigen Dialogspiele kommen viel zu häufig vor.

Ulrich Steppberger

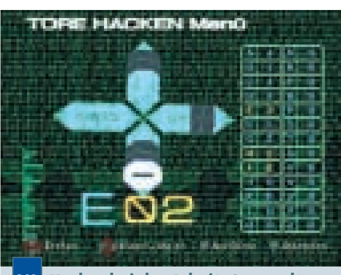


Schlapper Lover: Schade, das neue "Leisure Suit Larry" hätte größeres Potenzial gehabt. Schließlich ist die Thematik zeitlos und sorgt auch in "Magna Cum Laude" für einige gewitzte Gags (z.B. Schwulenbar und Pornofee). Leider bremst das tumbe Design den Spaß kräftig: Dass die Minispiele arg simpel ausfallen, wäre noch zu verkraften, aber die penetrante Wiederholung davon ist zuviel des Guten. Dazu kommen eine mäßige Technik und ständige Ladepausen, die Eure Geduld auf eine harte Probe stellen. Ob Larrys Abenteuer länger an den Fernseher fesseln, hängt derweil davon ab, was Ihr von Oliver Pocher haltet. Der hatte zwar hörbar nicht die größte Lust, Fans seiner Art werden aber solide unterhalten – der Rest verliert dagegen (zu) schnell die Lust.

.hack Part 4: Quarantine



PS2 Ghettowelt: Der Omega-Server entführt Euch in finstere Hinterhöfe.



PS2 Hacker bei der Arbeit: Sammelt Daten, um das Kreuzschloss zu leeren.

PS2 Die stämmigen Monster der letzten Episode erfordern einige Ausdauer.

Die Rollenspielserie ".hack" geht in die letzte Runde: In dem Abenteuer spielt Ihr einen Online-Detektiv, der via Mail-Programm, Forum und Newsreader kommuniziert und das Online-Rollenspiel "The World" besucht. Ihr zockt allerdings offline, alle Mitspieler und Freunde werden von der PS2 simuliert. Den Spielstand übernehmt Ihr aus den Vorgängern, ohne die Ihr die Handlung keinesfalls kapiert. Grundsätzlich geht es um "The World", in dessen Code der Programmierer Harald einen Virus versteckt hat. Dieser produziert eine gewaltige Datenmenge, auch Welle der Verdammnis genannt: Die Welle lässt Computersysteme reihenweise abstürzen und bedroht gar Leib und Leben realer Personen. In der vierten Episode ergreift die Clique um Held Kite endlich Gegenmaßnahmen: Das Virus soll lokalisiert und unter Quarantäne gestellt werden. Dabei lüftet Atari die letzten Rätsel wie das Geheimnis um Orcas Koma. *oe*

Oliver Ehrle



Ohne Vorkenntnisse blickt Ihr nicht durch: Auch das vierte ".hack" unterscheidet sich spielerisch und technisch kaum von den Vorgängern (z.B. MAN!AC 10/04). Die Textwüsten auf dem Desktop und das unkomplizierte "The World"-Spiel machen optisch nicht viel her. Wenn Ihr aber die komplexe Handlung verfolgt, erwartet Euch ein spannender Cyber-Krimi mit zahlreichen Wendungen und Überraschungen. Mit dem neuen Omega-Server lassen sich jetzt vier Welten bereisen, hier steigt der Schwierigkeitsgrad rapide an – nicht weil die Monster cleverer sind, sondern wegen ihrer Vielzahl und umfangreichen Energiereserven. Die andauernden Kämpfe können selbst hartgesottene ".hack"-Veteranen schläfrig stimmen: Zum Glück ist das Finale jetzt in greifbarer Nähe!



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cyber Connect 2, Japan
Hersteller: Atari
www.dothack.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

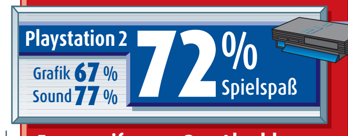
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

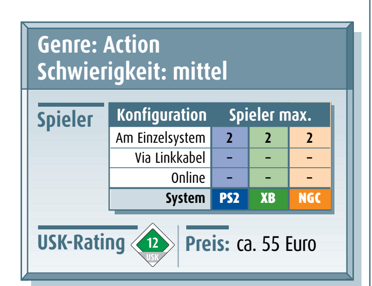
PS2	Dragon Ball Z: Budokai (69%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Phantasy Star Online Episode 1&2 (86%, MAN!AC 08/03)
NGC	Dragon Ball Z: Budokai (69%, MAN!AC 12/03)



Playstation 2
Grafik 67 %
Sound 77 %
72 % Spielspaß

Fans greifen zu: Der Abschluss des Cyber-Krimis lüftet die letzten Geheimnisse.

King Arthur

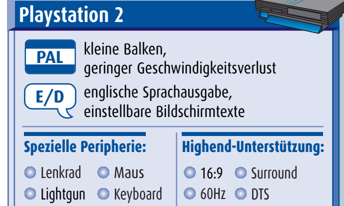


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

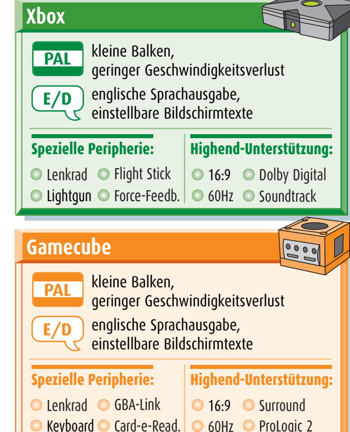
USK-Rating 12 **Preis:** ca. 55 Euro



Playstation 2

PAL kleine Balken, geringer Geschwindigkeitsverlust
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

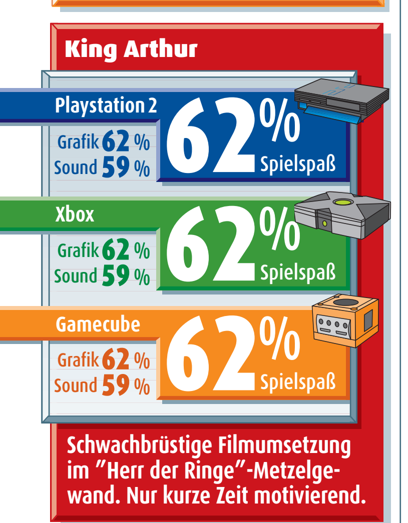
PAL kleine Balken, geringer Geschwindigkeitsverlust
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL kleine Balken, geringer Geschwindigkeitsverlust
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



King Arthur

Playstation 2: Grafik 62 % – Sound 59 % – 62 % Spielspaß
Xbox: Grafik 62 % – Sound 59 % – 62 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 62 % – Sound 59 % – 62 % Spielspaß

Schwachbrüstige Filmumsetzung im "Herr der Ringe"-Metzelgewand. Nur kurze Zeit motivierend.

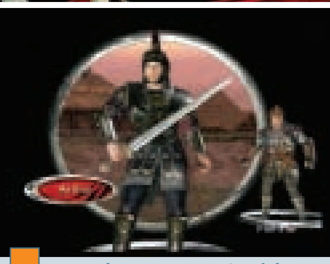


XB Zeigt den Sachsen, wo der Römer den Most holt: König Arthur (hier mit leuchtendem Federbusch) bahnt sich im vorletzten Level einen Weg zu Oberboss Cerdic.

Nach "Herr der Ringe" und "Riddick" soll es ja Spieletester gegeben haben, die plötzlich den Glauben an gute Filmumsetzungen wiederfanden. Stimmige Präsentation, Filmsequenzen ohne Ende und eine Atmosphäre wie im Kino – "Her mit der nächsten Lizenz-Verwurstung", mochte man da schon fast rufen.

Aber zum Glück gibt es noch Entwickler, die uns Verblendeten die Flausen aus dem Kopf treiben, auf die man sich in Sachen Filmumsetzung einfach verlassen kann. Die Krome Studios zum Beispiel, die mit "King Arthur" auf allen Konsolen den Kampf um Britannien eröffnen. Ähnlich wie im Ringkrieg-Vorbild von EA prügelt Ihr Euch als einer der vielen Charaktere aus dem Kinofilm durch das frühmittelalterliche England. Vor jedem Level habt Ihr die Wahl zwischen zwei Kriegern, danach vermöbelt Ihr Pikten, Römer oder Sachsen – mal zu Fuß und mal zu Pferd. Starker, schwacher und mittlerer Angriff variieren je nach Figur, dazu gibt's noch Combos, die Ihr nach jedem Level mit den gewonnenen Erfahrungspunkten kauft. Zur Abwechslung vom Nahkampf-Einerlei hat jeder Tafelrunden-Ritter auch noch einen Bogen mit unbegrenzter Munition dabei, der sich vor allem zum Abschießen von weit entfernten Heckenschützen eignet. Ab und an stellt sich Euch ein dicklicher Stammeschef in den Weg, oder Ihr müsst arme Dorfbewohner aus den Fängen ihrer Peiniger befreien. Als Belohnung gibt's Filmsequenzen, die Ihr in einem separaten Menü anschauen dürft. *dm*





NGC Wer Arthur & Co. zum Sieg führt, wird mit Filmschnipseln belohnt.

Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC Dezember

Entwickler: Krome Studios, Australien
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.de

Pro
+ reichlich Filmmaterial
+ unkomplizierter Metzelspaß

Contra
– teilweise unfaire Stellen
– wenig übersichtliche Kameraführung
– nutzlose Special-Moves
– altbackene Grafik

Alternativen:

PS2	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)
NGC	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)

David Mohr

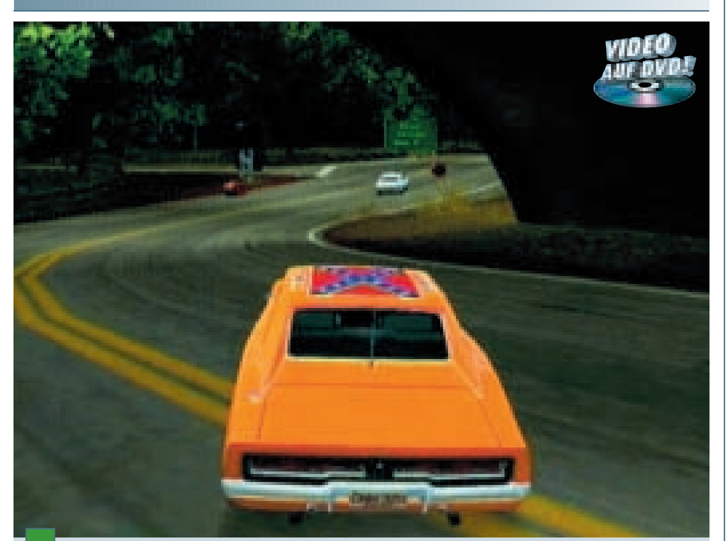


"HUUAAAH" schreit Arthur, als ich mich dafür entscheide, ihn in die Schlacht zu führen. "HUUAAAH" schreie auch ich, und muss erstmal tief Luft holen, bevor ich das Spielgeschehen wieder ernst nehmen kann. Nach dem anfänglichen Schock – detailarme Grafik, grobe Spielfiguren, langweilige Levelgestaltung, nutzlose Spezialattacken – regt sich der Metzel-Instinkt in mir. Wenn Lancelot mit dem Bogen im Anschlag durch die Burg wandert, kommt fast schon "Gauntlet"-Feeling auf. Das passt, denn ähnlich antik mutet auch "King Arthur" an. Trotzdem macht die simple Keilerei für ein paar Stunden Spaß. Ein bisschen. Da passt auch, dass man den Titel nach spätestens zwei Abenden durch hat. Einzig echter Pluspunkt: der Coop-Modus.



PS2 Roma Victor! Zu Beginn verteidigt Ihr noch den Bischof gegen angreifende Pikten, später zieht Ihr Seite an Seite mit den Naturburschen ins Feld.

Dukes of Hazzard Return of the General Lee



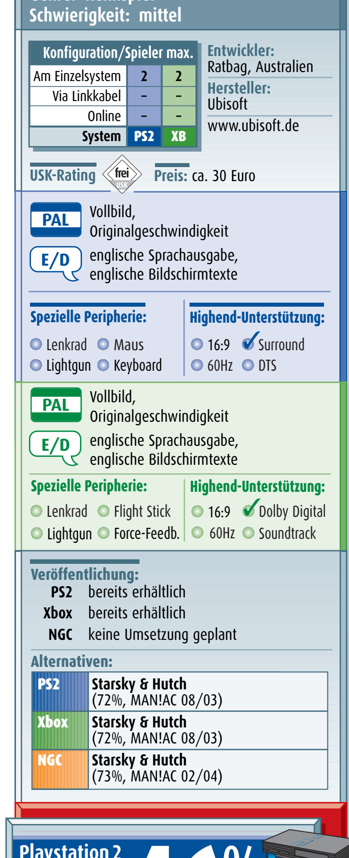
XB Glänzende Idee: Ihr sollt ein anderes Auto verfolgen, bekommt aber statt visueller Hinweise nur vage Kommentare, ob Ihr zu nahe oder zu fern seid.

Ein "Dukes of Hazzard"-Film wird in Hollywood zwar gerade gedreht, doch Ubisoft schickt schon jetzt ein Spiel dazu (bzw. eigentlich zur TV-Vorlage) ins Rennen. Wie bei der alten Fernsehserie (in Deutschland vor ewigen Zeiten als "Ein Duke kommt selten allein" zu sehen) sitzt Ihr hinter dem Steuer des aufgemotzten 'General Lee' und erlebt gar lustige Südstaaten-Abenteuer inmitten zahlreicher Redneck-Klischees.

Tatsächlich tuckert Ihr "Driver"-inspiriert durch ländliche Gegenden und erfüllt allerlei Standardaufgaben: Fahrt unter Zeitdruck zu bestimmten Zielorten, verfolgt einen anderen Wagen oder flüchtet vor den korrupten Polizisten. Das alles spielt sich zwar ohne grobe Macken, wird aber durch kleinere und meist unnötige Nickligkeiten wie lahmes Fahrtempo und zu wenige Einblendungen nervig und bleibt vor allem stets uninspiriert. Technisch erreichen die Dukes gehobenes Mittelmaß, die Originalstimmen sorgen für Authentizität. Prickelnd wird's trotzdem nie – kann man also spielen, braucht aber eigentlich niemand. *us*



PS2 Zu Beginn seid Ihr noch ohne die klassische Lackierung unterwegs.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Ratbag, Australien
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 30 Euro

PS2: PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS

Xbox: PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

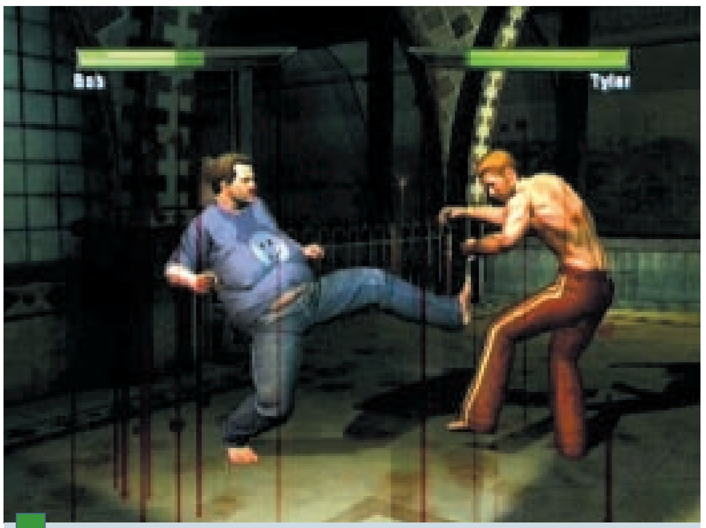
Alternativen:
PS2 Starsky & Hutch (72%, MAN!AC 08/03)
Xbox Starsky & Hutch (72%, MAN!AC 08/03)
NGC Starsky & Hutch (73%, MAN!AC 02/04)



Playstation 2: Grafik 65 %, Sound 72 % – 46 % Spielspaß
Xbox: Grafik 65 %, Sound 72 % – 46 % Spielspaß

Schlapper "Driver auf dem Land"-Verschnitt. Technisch akzeptabel, spielerisch schnell langweilig.

Fight Club



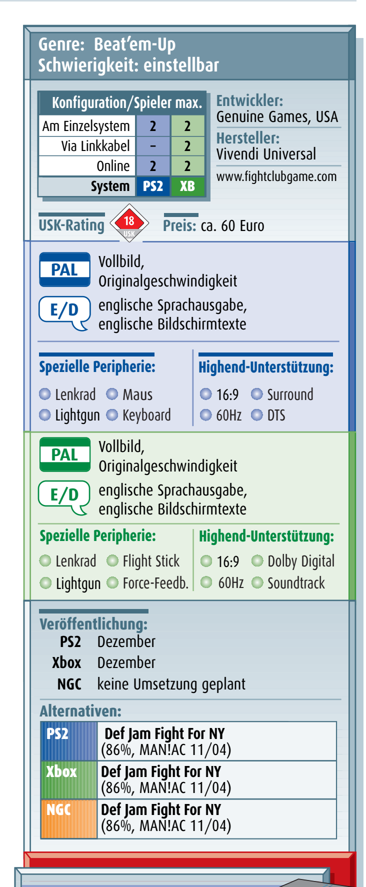
XB Nach hartem Kampf trübt ein Blutfilm den Schirm. Dennoch sind Bobs übertriebene Brust-Physik und Tylers Adonis-Body unverkennbar.

Während viele Film-Fans David Finchers beinharten Thriller seit gut vier Jahren vergöttern, mussten Zocker bis dato auf eine Umsetzung verzichten. Stellt sich aufgrund zahlreicher vermurkster Filmversoftungen nur noch die Frage, ob sich die lange Wartezeit gelohnt hat.

Im Gegensatz zur vielschichtigen Filmvorlage entpuppt sich "Fight Club" als reinrassiges Beat'em-Up. Ihr wählt einen der bekannten Charaktere und tretet im Story-Modus gegen CPU-Gegner an oder zerrt für die 'Versus'-Variante einen menschlichen Mitspieler ans Pad. Mit reichlich beschränktem Schlagrepertoire, dafür aber umso mehr rotem Lebenssaft, prügelt Ihr Euren Widersacher windelweich. Kurz vor dessen Ableben wendet Ihr durch rechtzeitiges Drücken zweier Buttons einen durch Röntgen-Ansicht effektvoll inszenierten Brutalo-Move an. Wird Euch das zu langweilig, sucht Ihr auf beiden Konsolen online nach neuen Herausforderern. Technisch macht "Fight Club" auf der PS2 einen soliden, auf der Xbox dank schärferer Texturen einen ansprechenden Eindruck. *ms*



PS2 Nur für Erwachsene: Knochenbrüche werden gezielt in Szene gesetzt.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	2
Online	2	2
System	PS2	XB

Entwickler: Genuine Games, USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.fightclubgame.com

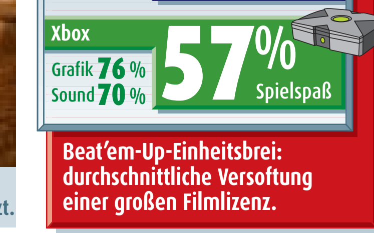
USK-Rating: 18 — Preis: ca. 60 Euro

PS2: PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox: PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Def Jam Fight For NY (86%, MAN!AC 11/04)
Xbox Def Jam Fight For NY (86%, MAN!AC 11/04)
NGC Def Jam Fight For NY (86%, MAN!AC 11/04)



Playstation 2: Grafik 69 %, Sound 70 % – 55 % Spielspaß
Xbox: Grafik 76 %, Sound 70 % – 57 % Spielspaß

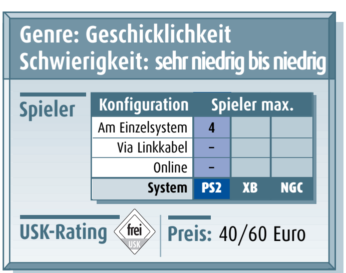
Beat'em-Up-Einheitsbrei: durchschnittliche Versoftung einer großen Filmlizenz.



EyeToy: Play 2



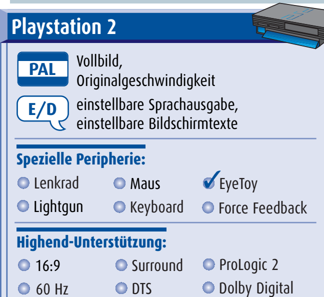
PS2 Schaut dem Trommel-Meister zu und spielt die Töne exakt nach.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: sehr niedrig bis niedrig

Spieler Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: 40/60 Euro

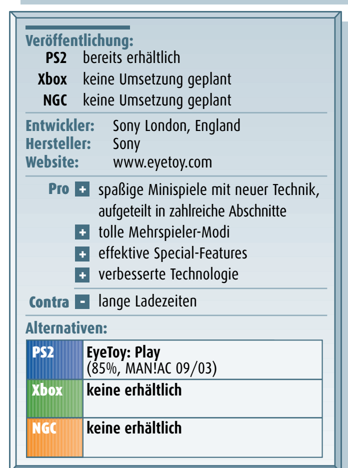


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, ✓ EyeToy, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

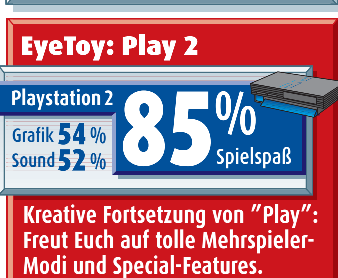
Entwickler: Sony London, England
Hersteller: Sony
Website: www.eyetoy.com

Pro
+ spaßige Minispiele mit neuer Technik, aufgeteilt in zahlreiche Abschnitte
+ tolle Mehrspieler-Modi
+ effektive Special-Features
+ verbesserte Technologie

Contra
- lange Ladezeiten

Alternativen:

PS2	EyeToy: Play (85%, MAN!AC 09/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich



EyeToy: Play 2

Playstation 2
Grafik 54 %
Sound 52 %
85 % Spielspaß

Kreative Fortsetzung von "Play": Freut Euch auf tolle Mehrspieler-Modi und Special-Features.



PS2 Das Tier im Schweizer erwacht: Bei einer der diversen Handwerker-Disziplinen gilt es, möglichst rasch die Ziegelstein-Mauer in deren Bestandteile zu zerschmettern.

Schon der Vorgänger "Eye Toy: Play" verzückte tausende bewegungsfreudige Zocker mit witzigen Minispielen – erstmals habt Ihr nicht den Controller benutzt, sondern die EyeToy-Kamera. Diese macht aus Euch einen echten TV-Star, der mittels Körperbewegung auf das Bildschirmgeschehen direkt eingreifen kann. Der Nachfolger bietet im Vergleich zum Vorgänger und den Konami- bzw. Sega-Konkurrenzprodukten eine weiterentwickelte Technologie. Letztere ermöglicht noch mehr Interaktivität. Ebenfalls verbessert: Die verschiedenen Mehrspieler-Varianten, bei denen Ihr zu viert gleichzeitig durch die virtuelle Landschaft hüpft. Speichert zudem für Euren Kumpel eine Nachricht oder nutzt die neuen SpyToy- und Cameo-Features (siehe Kasten oben rechts). Zum Entspannen nutzt Ihr den Playroom: Schneidet Euch etwa aus der Umgebung aus oder lenkt bunte Objekte über den Bildschirm.

Minispiele-Erweiterung

Der wichtigste "Play 2"-Part besteht aus zwölf Minispielen – diese unterteilen sich in drei Unterkategorien (Sport, Fun und Musik) sowie diversen Schwierigkeitsstufen. Die sportlichen Aktivitäten bringen Euch am meisten ins Schwitzen: Beim Tischtennis haut Ihr den Gegnern einen physikalisch korrekt umgesetzten Ball um die Ohren oder zerschlagt Flaschen mit einem Schmetterball. Beim Homerun-Baseball drescht Ihr die Lederkugel ins Feld und rennt danach um die Wette. In Tormania zelebriert Ihr Elfmeter und knallige Direktabnahmen. Kung-Fu 2 und Knock Out sind schließlich aus dem Vorgänger bekannt und warten jetzt mit Endgegnern respektive mehr Bewegungsfreiheiten auf. Bei der Fun-Kategorie gibt's viel zu Lachen: In der Meisterkoch-Küche wählt Ihr die richtigen Zutaten für eine Burger-Bestellung aus, salzt Pommes oder zerstampft Tomaten. Als waschechter Heimwerker streicht Ihr danach ein Zimmer, sägt kleine Holzstücke oder zerhackt Zweige. Musiker versuchen sich als Luftgitarren-Schwinger oder Trommler. *rf*

EyeToy-Charts
Die MAN!AC-Rangliste nach Fun-Faktor

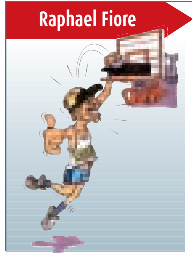
Platz	Spiel	Wertung
1.	Tischtennis	✔✔✔✔✔
2.	Meisterkoch	✔✔✔✔✔
3.	Heimwerkerkönig	✔✔✔✔✔
4.	Homerun	✔✔✔✔✔
5.	Luftgitarre	✔✔✔✔
6.	Knock Out	✔✔✔✔
7.	Blasenhatz	✔✔✔✔
8.	Kung Fu 2	✔✔✔
9.	Tormania	✔✔
10.	Schlagzeugnis	✔✔
11.	Affenschwung	✔
12.	Geheimagent	✔

Cameo & Spion
'Hau den Raphael' und 'Big Brother'

Zwei neue Special-Features findet Ihr in "EyeToy: Play 2". Dank Cameo-Technik grinst Euch ein virtuelles Ebenbild an, missbraucht dieses etwa als Punchingball. Als nützliche Hilfe gegen ungebetene Gäste erweist sich die Spy-Funktion: Kaum aktiviert, knipst diese unbemerkt Fotos bei Bewegungen und Geräuschen oder löst Alarm aus.

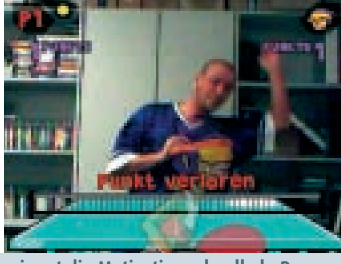


Raphael Fiore



Der neue Hampelmann-Partykracher heißt "EyeToy: Play 2": Die Jungs vom Londoner Sony-Studio überraschen TV-geile Zocker mit vielseitigen Neuerungen. Dabei stechen die technischen Erweiterungen (boxt nicht mehr seitlich, sondern direkt in die Kamera) und die wunderbar funktionierende Spy-Cam heraus. Auch die Spielprinzip-Simplifizierung kommt dem Party- und Familienspaß-Gedanken zugute – außer dem kniffligen 'Affenschwung' kapiert Ihr die einzelnen Disziplinen beim ersten Antesten. Auch die Minispiele-Splittung mit mannigfaltigen Varianten überzeugt. Zum absoluten Hit fehlen lediglich eine witzige Solo-Karriere und freischaltbare Gimmicks. Trotzdem: Eine rundum gelungene Fortsetzung, die in keiner EyeToy-Sammlung fehlen darf.

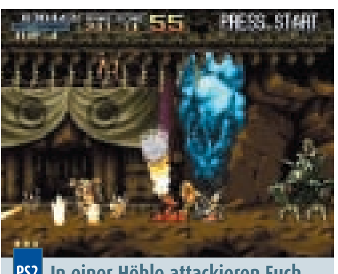




PS2 Bei einigen Minispielen wie Tormania nimmt die Motivation schnell ab. Das Tischtennis-Highlight überzeugt dagegen auch nach zahlreichen Partien.

Metal Slug 3

Mit gut eineinhalb Jahren Verspätung erscheint "Metal Slug 3" doch noch in PAL-Gefilden. Während japanische 2D-Anhänger bereits den vierten Teil in Händen halten, kommen europäische Ballerfreunde nach dem PSone-Titel "Metal Slug X" zum zweiten Mal in den Genuss von SNKs Shoot'em-Up-Serie.
Mit einer simplen Drei-Knopf-Steuerung lenkt Ihr Euren Pixel-Recken von links nach rechts durch fünf Levels voller gegnerischer Soldaten, schlurfender Zombies und feindlich gesinnter Flora und Fauna. Mit dabei sind seit der ersten Episode die namensgebenden Slugs: Von Zeit zu Zeit schwingt Ihr Euch ins Cockpit von Panzer und Roboter oder reitet einen maschinengewehrbesetzten Strauß. Aber auch mit Raketenwerfer, Shotgun oder Laser weiß sich Euer Held zu helfen. Habt Ihr die vielen Gefahren eines Levels überstanden, stellt sich ein meist überdimensionaler Bossgegner zum finalen Showdown.
"Metal Slug 3" ist zwar der längste Teil der Serie, dennoch seht Ihr nach knapp 60 Minuten bereits den Abspann. Eine Neuerung sorgt jedoch für zusätzliche Langzeitmotivation: Pro Level finden sich zwei bis drei Abzweigungen, die Euch vom Ozeangrund bis hin zum Zombie-Friedhof in verschiedenste Welten entführen. *ms*


PS2 In einer Höhle attackieren Euch japanische Kamikaze-Kämpfer.


PS2 Da brennt das Gewächs: Flammenwerfer vs. fleischfressende Pflanzen.

Matthias Schmid

Ich würd' mir auch den hundertsten "Metal Slug"-Teil kaufen, denn derartig unkomplizierten Spielspaß garantiert kaum ein anderer Titel, mag er auch in hochaufgelöstem Polygongewand daherkommen. Solch liebevoll gezeichnete Animationen und Hintergründe, tonnenweise Gags und skurrile Gegner finden Baller-Fans selten. In puncto Umfang und Abwechslung stellt "Metal Slug 3" zudem den Höhepunkt der Reihe dar: Selbst beim x-ten Durchspielen entdeckt Ihr neue Gegnertypen und Details. Wenn Ihr mit dem Flammenwerfer Zombies grillt, auf dem Rücken eines Kamels durch die Wüste pflügt oder reihenweise feindliche Panzer zerlegt, müssen sich Bitmap-Freunde die ein oder andere Freudenträne verdrücken – auch wenn's nur stupide Dauer-Action ist.


Genre: Action
Schwierigkeit: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Flashpoint
www..snkplaymore.co.jp
USK-Rating: 16
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, EyeToy, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz (✓), DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Contra: Shattered Soldier (82%, MAN!AC 03/03)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich


Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 65 %
83 % Spielspaß

Maximale Action zum minimalen Preis: 2D-Perle mit Liebe zum Detail und viel schwarzem Humor.

King of Fighters 2000/2001

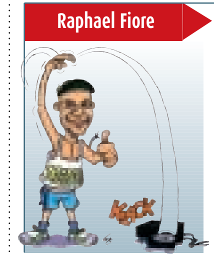

PS2 Gleich geht's rund: Japans Liebling K' setzt zur brachialen Special-Attacke an.


PS2 Striker sind wertvoller als in "KoF 99" – trotzdem haut Terry Athena weg.

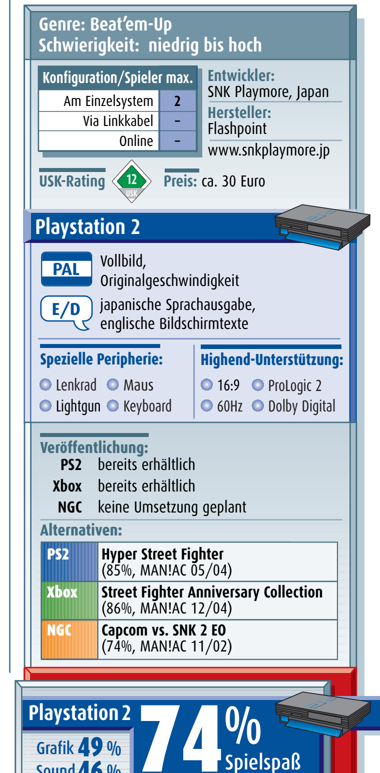

PS2 In "KoF 2001" kämpft Ihr anstatt in Teams wahlweise auch alleine.

Während sich japanische und amerikanische 2D-Prügel-Virtuosen bereits mit dem Doppelpack "King of Fighters 2002/2003" virtuell verkloppen, müssen sich deutsche Prügelknaben mit der "2000/2001"-Variante zufrieden geben. "King of Fighters 2000" basiert auf derselben Engine wie der Erstling "King of Fighters 1994". Grafisch enttäuscht die Prügelei mit wenigen Animationen und teils unbelebten Hintergründen. Dafür gibt's kaum Ladezeiten und etliche Special-Attacken für lernwillige Knochenbrecher. Profis versuchen sich an Ketten-Angriffen, flüchten mit 'Emergency Escapes' oder holen via R1-Taste einen Striker-Kämpfer herbei. L2- und R2-Tasten benötigt Ihr für den 'Armor' und 'Counter'-Modus – verdoppelt dadurch die Verteidigungskraft. Zu den 30 bekannten Kämpfern gesellen sich fünf neue Helden wie Lin oder Ramon. Bei "King of Fighters 2001" freut Ihr Euch auf verschiedene Kampf-Zusammenstellungen: Außer den traditionellen '3 vs. 3'-Duellen stellt Ihr so etwa einen Kampf zwischen ein bis vier Spielern zusammen, wobei sich die Power-Leiste entsprechend anpasst. Filigran-Prügler setzen schließlich die krachenden 'Wire'-Angriffe ein. *rf*

Raphael Fiore



Zwiespältige Prügelei: Auf der einen Seite freue ich mich auf die feinen PS2-Erweiterungen wie die Wahl zwischen 'Arrange' oder Original-Soundtrack (nur bei "King of Fighters 2000"), aber dafür ärgert mich das mangelnde Feintuning bei der Spielgeschwindigkeits-Anpassung und die fehlenden Animationen. Des Weiteren darf die Frage erlaubt sein, wieso ausgerechnet die schwächeren "2000/2001"-Episoden anstatt des weitaus besseren "2002/2003"-Doppelpacks bei uns erscheinen. 2D-Prügelfans, die das Original nicht besitzen, überlegen sich den Kauf trotzdem: Denn vor allem "King of Fighters 2001" bietet hohe Prügelkunst vor 3D-Hintergründen (die Sprite-basierten 2D-Hintergründe spielen sich Profis frei) und einsteigerfreundliche Kampf-Zusammenstellungen.


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Flashpoint
www.snkplaymore.jp
USK-Rating: 12
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

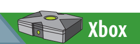
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Hyper Street Fighter (85%, MAN!AC 05/04)
Xbox Street Fighter Anniversary Collection (86%, MAN!AC 12/04)
NGC Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

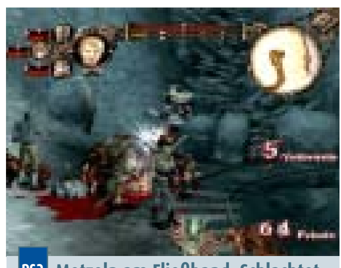
Playstation 2
Grafik 49 %
Sound 46 %
74 % Spielspaß

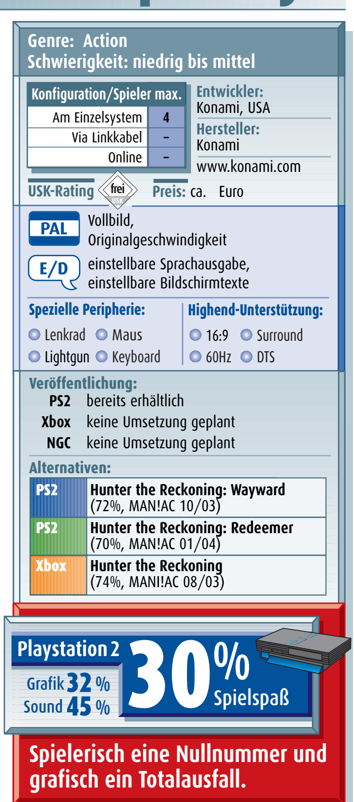
Neo-Geo-2D-Prügler im Doppelpack zum günstigen Preis – leider keine 1:1-Umsetzung.


Xbox

Playstation 2

McFarlane's Evil Prophecy


PS2 Metzeln am Fließband: Schlachtet Euch durch zahlreiche Monster.


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, USA
Hersteller: Konami
www.konami.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

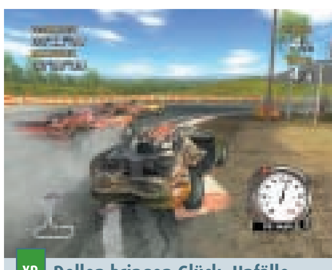
PS2	Hunter the Reckoning: Wayward (72%, MAN!AC 10/03)
PS2	Hunter the Reckoning: Redeemer (70%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Hunter the Reckoning (74%, MAN!AC 08/03)

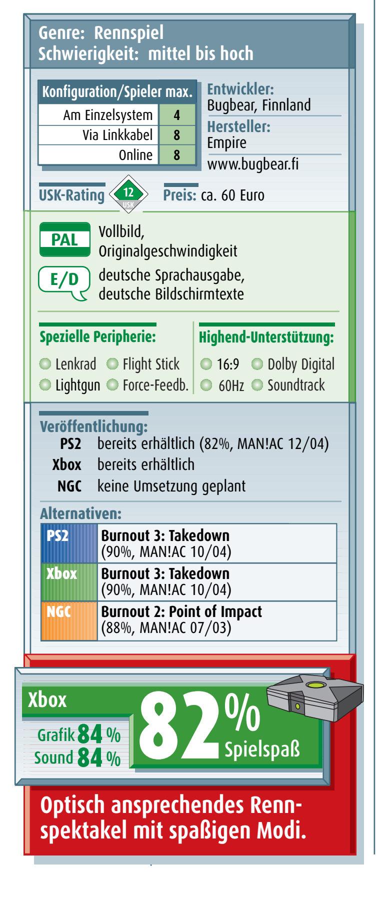
Playstation 2: Grafik 32 % – Sound 45 % – 30% Spielspaß

Spielerisch eine Nullnummer und grafisch ein Totalausfall.

Schrecklich an "McFarlane's Evil Prophecy" ist nicht die im Klappentext beschriebene Prophezeiung, sondern Spielbarkeit und Technik. Mit vier Charakteren aus "Spawn"-Erfinder McFarlanes Ideen-Fundus zieht Ihr aus, zahlreiche Monster in linearen Levels niederzumetzeln. Via Digi-Kreuz wechselt Ihr zwischen den Figuren, die über individuelle Zauberkräfte wie Waffenfähigkeiten verfügen. Unterboten wird die langweilige Monster-Metzelei nur durch die Grafik: Den faden Texturen sowie lächerlichen Animationen geht jeder Sinn für Ästhetik ab. *jw*

FlatOut


XB Dellen bringen Glück: Unfälle füllen die Turbo-Leiste auf.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	8
Online	8

Entwickler: Bugbear, Finnland
Hersteller: Empire
www.bugbear.fi

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (82%, MAN!AC 12/04)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Burnout 3: Takedown (90%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Burnout 3: Takedown (90%, MAN!AC 10/04)
NGC	Burnout 2: Point of Impact (88%, MAN!AC 07/03)

Xbox: Grafik 84 % – Sound 84 % – 82% Spielspaß

Optisch ansprechendes Rennspektakel mit spaßigen Modi.

Auch auf der Xbox darf gecrasht werden bis die Fetzen beziehungsweise der Dummy fliegen: Wie auf Sonys PS2 heizt Ihr mit bis ins kleinste Detail zerstörbaren Offroad-Flitzern durch die Pampa oder quält in kuriosen Bonus-Modi die arme Fahrer-Puppe. Während die herausfordernde KI Fahranfänger vergrämt, stößt das ausgefeilte Schadensmodell auf breite Zustimmung.
Grafisch fällt die Xbox-Version ein Stück ordentlicher aus, außerdem dürfen nun vier Leute im Splitscreen um die Wette rasen. Via Xbox Live und System Link rammen sich gar acht Spieler gegenseitig von der Piste. *jw*

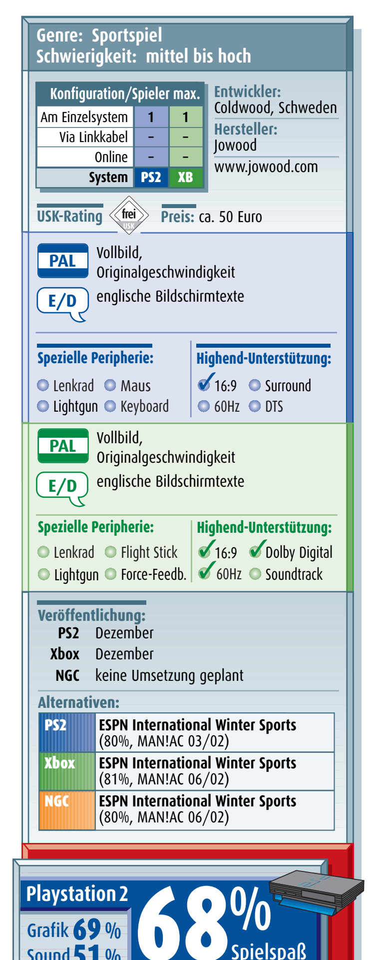
Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier



XB Versucht nicht zu angestrengt, Hundertstel zu schinden – übertrieben enge Kurvenfahrten führen zu Einfädlern und sofortiger Disqualifikation.

Pünktlich zur neuen Schnee-Saison geht prompt ein österreichischer Hersteller mit an den Weltcup-Start: Jowood ließ sich dabei nicht lumpen und verpflichtete mit Hermann Maier den wohl größten Sportstar unserer südlichen Nachbarn als Zugpferd. Alle Weltcup-Schauplätze wie Kitzbühel, Wengen & Co. wurden mittels Satellitendaten möglichst realistisch abgebildet. In rund 30 Rennen tretet Ihr zu vier Disziplinen an: Abfahrt und Super-G setzen auf Tempo, bei Riesenslalom und Slalom ist eine gute Technik Trumpf. Die Steuerung fällt dabei leicht aus, neben Schwüngen per Knüppel setzt Ihr auf Knopfdruck die Kanten für enge Kurven ein oder duckt Euch.
Optisch macht die Flitzerei einen schicken Eindruck und bringt das Tempo gut rüber, lediglich auf der PS2 sorgt Flimmern für gelegentliche Orientierungsprobleme. Leider fiel die Präsentation abseits der Piste sparsam aus: Nicht mal ein Training ist dabei, immerhin gibt's einen Kurs-Editor. So bleibt ein unterhaltsames Wintersportspiel, das aus seinem Potenzial etwas wenig macht. *us*


PS2 Profis geben sich die besonders bei Slaloms haarige Ego-Ansicht.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Coldwood, Schweden
Hersteller: Jowood
www.jowood.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 50 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 03/02)
Xbox	ESPN International Winter Sports (81%, MAN!AC 06/02)
NGC	ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2: Grafik 69 % – Sound 51 % – 68% Spielspaß
Xbox: Grafik 70 % – Sound 52 % – 69% Spielspaß

Flottes Skirennen mit guter Winteroptik und einfacher Steuerung, aber spartanischem Drumherum.

Das DVD-Inlay bezieht sich auf das Heft mit DVD. MAN!AC ist in zwei Versionen erhältlich: Mit DVD für 4,99 Euro, ohne DVD für 2,99 Euro.

Inhalt 01-2005

Sega Master System

Trailer:
Haunting Ground
Killer 7
Unreal Championship 2
Okami
Making Of: Killzone
Scrapland
Devil May Cry 3
Pariah
Enthusia Professional Racing
Best Players Cup

Previews:
Unreal Championship 2
Scrapland
Shadow of Rome
Rumble Roses
Mech Assault 2
Ski Racing 2005
feat. Hermann Maier

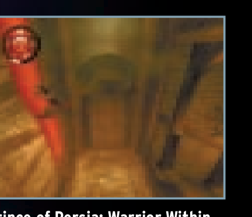
Tests:
Grand Theft Auto: San Andreas
The Getaway: Black Monday
Halo 2
Killzone
Vergleich Halo 2 vs. Killzone
Metroid Prime 2: Echoes
GoldenEye: Rogue Agent
Paper Mario:
Die Legende vom Äonentor
Prince of Persia: Warrior Within
Die Urbz: Sims in the City
Ghost Recon 2
Shadow Hearts Covenant (Import)
Shin Megami Tensei Nocturne (Import)
The Bard's Tale (Import)
Dead or Alive Ultimate (Import)
Jak 3

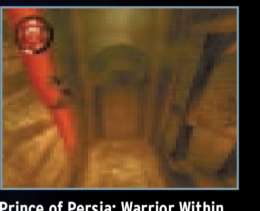
Tests Short Cuts:
SingStar Party
Get on da Mic
Leisure Suit Larry:
Magna Cum Laude
Need for Speed Underground 2
Mortal Kombat Deception
Street Fighter Anniversary Edition
Monster Hunter
The Dukes of Hazzard:
Return of the General Lee
Grosse Haie – kleine Fische
Spyro: A Hero's Tail
Crimson Tears
Under the Skin
WWE Smackdown vs. Raw
Ford Racing 3
Pro Evolution Soccer 4

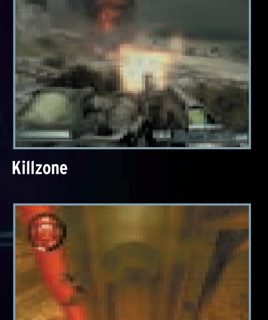
Extended:
Retro: Sega Master System
Spiele des Jahres
– Die Lieblinge der Redakteure

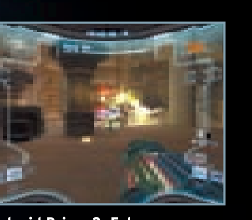
anyMAN!AC:
Der Herr der Runden

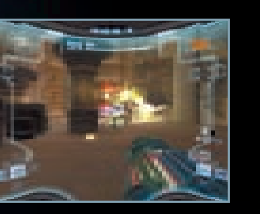
Credits / Outtakes


Halo 2


Killzone


Prince of Persia: Warrior Within




Metroid Prime 2: Echoes

MAN!AC DVD 01-2005 | Halo 2 vs. Killzone | Halo 2 · Killzone · Unreal Championship 2 · The Getaway: Black Monday · Metroid Prime 2: Echoes · Prince of Persia: Warrior Within · Grand Theft Auto: San Andreas

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

01-2005

HALO 2 vs. KILLZONE

15 Minuten Ego-Shooter Showdown

137 Minuten Laufzeit!
Halo 2 · Killzone · Unreal Championship 2
Prince of Persia: Warrior Within
Grand Theft Auto: San Andreas · The Getaway: Black Monday · Metroid Prime 2: Echoes

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle ("Keep-Cover") ausschneiden.





DU WIRBST EINEN NEUEN ABONNENTEN UND WIR SCHENKEN DIR EIN GAME!

powered by bigben interactive

COUPON EINSENDEN AN ACXIOM • MAN!AC ABO • POSTFACH 1410 • 82143 PLANEGG

ABONNENT

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr. Mein Abo kann ich bis 6 Wochen vor Ablauf der Bezugszeit kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen. Für den Versand ins Ausland werden 10 Euro extra berechnet.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift   2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Acxiom, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

ICH WILL MAN!AC IN ZUKUNFT

- ☐ MIT DVD FÜR 51 €
- ☐ OHNE DVD FÜR 31 €

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ gegen Rechnung ☐ Bankeinzug (bitte unten ausfüllen)

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

WERBER

Ich bin der Werber und will das Game! Sobald der von mir geworbene Abonnent das Abo bezahlt hat, geht mir das Spiel meiner Wahl (bitte ankreuzen!) schnellstmöglich zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort


Goblin Commander FÜR PS2 ○


Goblin Commander FÜR XBOX ○


Goblin Commander FÜR GAMECUBE ○



TELEFONISCH UNTER 089/85709155 • IM INTERNET UNTER WWW.MANIAC.DE

HANDHELD

Handheld-Themen im Überblick

Gizmondo feiert Europa-Premiere

In MAN!AC 08/04 berichteten wir vom WinCE-Handheld Gizmondo, das neben Linkmatches per GPRS und Bluetooth auch Fotos knipst, MP3-Musik und MPEG4-Filme spielt. Dank GPS-Empfänger dient das Multitalent sogar als Navigator: In diesen Tagen erscheint das Handheld in England, 2005 soll es weltweit verkauft werden. Das Gerät kostet umgerechnet 330 Euro und wird mit drei Spielen ausgeliefert – der Ballerei "Anglefish", dem Rennspiel "Stuntcar Extreme" und der Knobelei "Super Drop Mania". Insgesamt werden zum Start elf Spiele erhältlich sein, renommierte Titel sind SCis Feldzüge "Conflict: Desert Storm 2" und "Conflict: Vietnam" sowie "Richard Burns Rally" von Ubisoft. Weitere Umsetzungen bekannter Hersteller werden folgen, so will Microsoft Studios mobile Varianten von "Age of Empires" und "Mech Assault" verkaufen. Die Preise der Spiele stehen noch nicht fest, besucht die Gizmondo-Arena (www.gizmondo.de) für Online-Shop und weitere Ankündigungen. *oe*





Action für den Gizmondo-Launch: In "Anglefish" (links) nehmt Ihr Alienraumschiffe aufs Korn und im innovativen "Colors" (rechts) verteidigt Ihr Euer GPS-Revier.

POCKET NEWS

Multitalent von Nokia



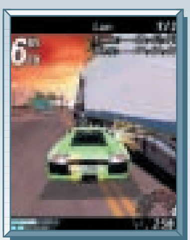


Mit dem Multimedia-Smartphone 7710 löst Nokia Anfang 2005 den Communicator ab: Das Handyheld läuft mit dem Betriebssystem Symbian-OS und besitzt einen Touchscreen mit 640x320 Pixeln, mit dem beiliegenden Stift könnt Ihr sogar digitale Bilder malen. Jede Menge Java-Spiele und Media-Dateien sind mit dem 7710 kompatibel: So werden etwa animierte GIF-Bilder, Real Video 8, MPEG4 und MP3 unterstützt.

Sonys neuer Handheld-PC

Ab Dezember verkauft Sony USA den Vaio VGN-U750P, ein WinXP-PC im Handheldformat (16,7x10,8x2,6 cm): Mit Pentium-M-Prozessor (1,1 GHz), 512 MB RAM und 20-GB-Festplatte kann das Handheld mit aktuellen Laptops konkurrieren, lediglich die Bildschirmauflösung von 800x600 Pixeln ist geringer. Der Vaio kommt mit Dockingstation und Tastatur (rechts), außerdem liegt eine Multimedia-Fernbedienung bei. Das mächtige Handheld soll rund 2.000 Dollar kosten, einen Euro-Termin gibt es noch nicht.

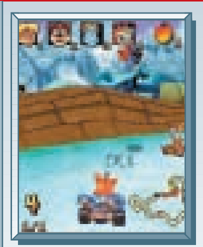
Asphalt Urban GT HERST.: Gameloft



Gameloft zeigt, was technisch im N-Gage steckt. Die turbogeladene 3D-Raserei überzeugt mit flüssiger Grafik und einem flotten Geschwindigkeitsgefühl. Wählt einen Sportwagen der Marken Audi, Lamborghini, Lotus, Morgan oder TVR und drückt auf die Gaspedale. Denn im simplen Arcade-Raser gilt: Wer bremst, verliert! Adrenalin-Junkies zünden den Nitro-Boost zum Sieg. Die vielen und abwechslungsreichen Strecken sowie die Vierspieler-Bluetooth-Variante überzeugen.



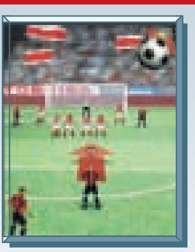
Crash Nitro Kart HERST.: Vivendi Universal



Die Beutelratte Crash und Dr. Cortex wurden samt Anhang von Oberbösewicht Velo entführt. Die 18 Charaktere rasen mit röhrenden Go-Karts durch kunterbunte Welten. Einzelspieler versuchen sich dabei im Abenteuer-Modus. Für Multispieler stehen dagegen Wettrennen oder Shadow-Racing via Bluetooth-Verbindung beziehungsweise N-Gage Arena zur Verfügung. Hört sich gut an, spielt sich aber grausig: Unübersichtliche Strecken und harmlose Extras bremsen den Spielspaß gewaltig.



FIFA Football 2005 HERSTELLER: EA



Schon die erste taktische "FIFA"-Bolzerei begeisterte N-Gage-Kicker. Doch der Nachfolger überzeugt noch mehr: Die äußerst geschmeidige Kameraführung gewährt Euch einen tollen Spielfeldüberblick und die simple, jedoch vielseitige Steuerung benötigt kaum Eingewöhnungszeit. Einzelspieler versuchen sich erneut an der motivierenden Karriere, packende Mehrspieler-Freundschaftsspiele (bis zu vier Kicker) tragt Ihr via Bluetooth-Verbindung aus.



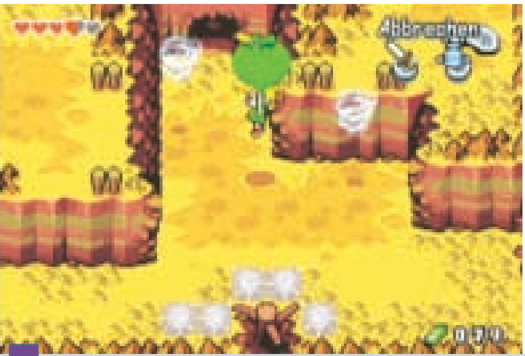


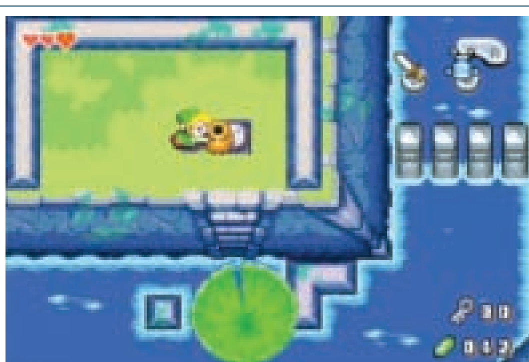


Legend of Zelda The Minish Cap



GBA Kampftaktik: Saugt die Schleimfüße weg, dann plumpst er zu Boden.





GBA Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Mit Eurer Mütze segelt Ihr durch Auftriebwirbel (links), für das Seerosenboot (rechts) braucht Ihr dagegen die Saugmuschel als Pusteantrieb – manövriert sie durch den Kanal zu den zahlreichen Schaltern.

Entführt, eingeschläfert und jetzt sogar versteinert: Wenn sich in Hyrule ein Unglück ereignet, trifft es meist Prinzessin Zelda. Diesmal peinigt Zauberer Vaati die glücklose Thronerbin, nur mit den vier Fragmenten der Elemente kann Link den Zauber brechen. Dafür braucht er die Hilfe der Minish-Zwerge, die in winzigen Baumstumpf- und Pilzdörfern leben. Um mit ihnen sprechen zu können, schrumpft Ihr Euch auf Miniformat.
Das klappt mit der sprechenden Minish-Mütze, die Euch das ganze Abenteuer wortgewandt zur Seite steht: Im Gegensatz zum Vorgänger "A Link to the Past" wechselt Ihr also nicht zwischen Licht- und Schatten-, sondern großen und kleinen Welten. Außerdem bringen die vielen Dialoge mit dem neuen Gefährten die Handlung auch in Unterholz und Tempel. Dabei entpuppen sich neue Grafikeffekte als gewaltige Gefahren: Wenn Winzlink eine Ameisenstraße kreuzt oder durch den Regen läuft, drohen ihn Pranken und Wassertropfen zu erschlagen!

Heldenwerkzeug

Der grobe Spielablauf von "Minish Cap" gleicht dem des Vorgängers: Ihr erforscht Hyrule aus der Vogelperspektive und sammelt Werkzeuge, die Euch nach und nach Zugang zur kompletten Oberwelt gewähren. Fünf Tempel und zahlreiche Miniwelten gilt es zu durchstöbern, dann bekommt Vaati die verdiente Abreibung. Richtig spannend machen das Abenteuer die abwechslungsreichen Rätsel und Talente, deren korrekte Anwendung Euch schon im ersten Tempel kräftig grübeln lassen. So dient die Saugmuschel als Spinnwebensauger, Monsterkanone und Bootsantrieb, während sich Eure Mütze auch als Gleitschirm umfunktionieren lässt. Natürlich entdeckt Ihr auch bekannte Werkzeuge und Waffen wie Laterne, Bumerang, Teleport-Ocarina und die flinken Pegasus-Schuhe. Auch Link lernt mächtig dazu: Ihr sucht in Sumpf und Gebirge einsame Meister, die Euch acht Schwerttechniken und vier Upgrades lehren. So lässt sich etwa Durchschlagskraft und Radius der Wirbelattacke verbessern.



GBA Damit die Tonne zu verschiedenen Plattformen rollen kann, müsst Ihr die Ranken abbrennen: Drückt die seitlichen Schalter, dann entzünden sich die Schalen.

Mörderische Tempel

Das ausgefallene Kerkerinventar stellt Euch ebenfalls vor einige Rätsel: Ihr rollt etwa eine bildschirmgroße Tonne, um durch ihre Löcher verschiedene Plattformen zu erreichen. In der Mine erwartet Euch dagegen ein Netz aus Loren, deren Weichen sich vielfältig arrangieren lassen. Zwischendrin fordern Euch unzählige Prüfungen: Ihr schätzt die Wucht der neuen Katapultpilze ein und sucht verschiedene Samen sowie gleichfarbiges Wasser, um in lockerem Erdreich Kletterranken zu pflanzen. *oe*

Oliver Ehrle

Wer die "Link to the Past"-Rätsel schwer fand, wird in "The Minish Cap" verzweifeln: Die vielfältig einsetzbaren Werkzeuge und die mit Minilevels gespickte Oberwelt stellen hohe Ansprüche an Kombinationsgabe und Orientierungssinn. Weil Euch die Rätsel kreuz und quer durch die mehrstöckigen Labyrinthe schicken, müssen selbst Profis regelmäßig suchen. Auch die Kämpfe sind schwerer als in den Vorgängern, für den Niederschlag kombiniert Ihr meist Werkzeug- und Waffenmanöver. Außerdem fallen Euch die Biester in den Rücken, da bekommt Ihr schon mal einen gehörigen Schreck. Erfahrene Spieler freuen sich über die vielen verflixten Aufgaben: Seit "Golden Sun" war kein GBA-Abenteuer ähnlich spannend. Einsteiger versuchen sich am leichteren Vorgänger.





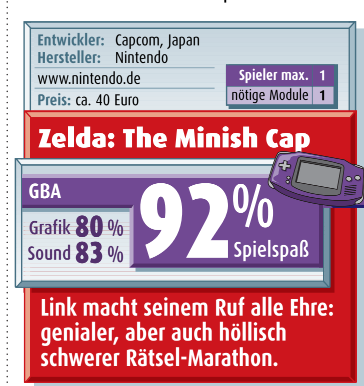


GBA Hokuspokus im Königsschloss: Vaati verwandelt Zelda in eine Statue (links). Um den Zauber zu brechen, schrumpft Ihr auf Zwergengröße (Mitte) und besucht den Ältesten der Minish-Zwerge (rechts) – er kennt die Fundorte der nötigen Elemente.

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 1
nötige Module 1

Zelda: The Minish Cap



GBA
Grafik 80 %
Sound 83 %
92 % Spielspaß

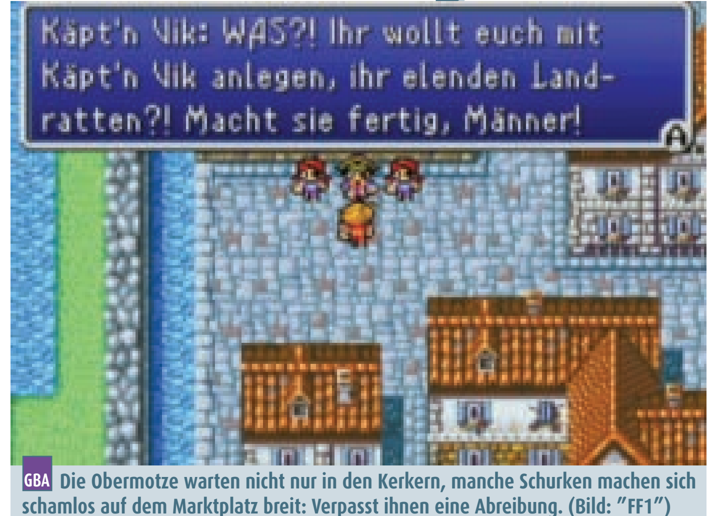
Link macht seinem Ruf alle Ehre: genialer, aber auch höllisch schwerer Rätsel-Marathon.

Final Fantasy 1&2 Dawn of Souls


GBA Prüft's nach: Auch das Hidden Game (MAN!AC 11/04) findet sich in "FF1".

Die berühmteste Rollenspielserie aller Konsolen schaffte es erst mit der siebten Episode nach Europa: Die Klassiker für NES und SNES wurden nur in Übersee verkauft, denn RPGs wurden seinerzeit als für PAL-Spieler zu anspruchsvoll eingestuft. Zum Glück gibt's einige Umsetzungen, mit denen Ihr die verpassten Abenteuer nachholen dürft: Die ersten beiden "Final Fantasy"-Spiele gibt's bereits für PSone ("Final Fantasy Origins"), Handy und Wonderswan, jetzt kommt die Umsetzung für den Game Boy.

Das Sammelmodul überrascht mit zahlreichen Verbesserungen: Neben überarbeiteter Grafik und Sound haben die Entwickler auch neue Geschehnisse und Kerker integriert. So landen im zweiten Teil die dahinscheidenden Helden Minwu, Scott, Josef und Ricard in einer Parallelwelt, in der sie den Imperator von Pandemonium bekämpfen. Mit neuen Waffen, Rüstungen und Items hat Square-Enix auch die Kämpfe komplexer gestaltet. Neuerdings dürft Ihr jederzeit speichern, darüber freuen sich vor allem Einsteiger. Die Oldies sind nämlich von Beginn an ganz schön knifflig!



GBA Die Obermotze warten nicht nur in den Kerkern, manche Schurken machen sich schamlos auf dem Marktplatz breit: Verpasst ihnen eine Abreibung. (Bild: "FF1")

Final Fantasy

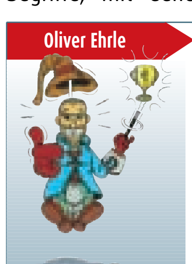
Der Erstling verblüfft mit abgehobener Handlung: Ihr spielt die legendären Kämpfer des Lichts, die laut Prophezeiung die vier Zauberkristalle erleuchten – dann ziehen die Monster ab und Frieden kehrt ein. Auf der Reise zu den Kristalltempeln erwarten Euch klassische Fantasy-Schikanen: Erst wenn Ihr entführte Prinzessinnen rettet und Piraten vertreibt, könnt Ihr über zwischenzeitlich restaurierte Brücken oder ein erbeutetes Schiff neue Areale der Oberwelt erreichen. Wer dabei übermütig in die Kerker stürmt, erreicht wegen der vielen Zufallskämpfe nur selten den Obermotz: Schon im ersten Dungeon sind bessere Waffen und einige Kräuter nötig – im Gegensatz zu aktuellen Rollenspielen liegen die wichtigsten Items nicht am Wegesrand.

Final Fantasy 2

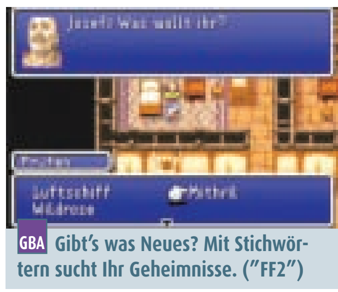
Wegen dem Stichwort-System spielt sich der Nachfolger abwechslungsreicher und dramatischer als "Final Fantasy": Im Gespräch mit Verbündeten und Passanten lernt Ihr Parolen und Begriffe, mit denen sich allerlei Geheimnisse aufdecken lassen – ein unerlässliches Feature für die Arbeit im Untergrund. Das böse Imperium will nämlich die Welt unterjochen, dazu baut es den gewaltigen Zerstörer von Bafusk. Die Helden Firion, Maria und Guy schließen sich den Rebellen an, um das Unternehmen zu sabotieren. Wachsender Wortschatz und erbeutete Schlüssel-Items ersetzen dabei großteils landschaftliche Barrieren: Dank verbesserter Automap mit Zoom-Funktion könnt Ihr Euch in der gewaltigen Oberwelt trotzdem leicht orientieren. *oe*

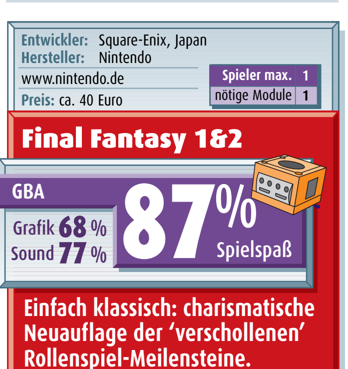


GBA Verbesserte Weltkarte und Monsterfibel geben mehr Überblick ("FF1").


Oliver Ehrle

Rollenspiel-Duo für Profis und Retro-Fans: Mit Haudrauf-Story, teils sehr vielen Zufallskämpfen und in langen Sackgassen versteckten Extras sind die beiden "Final Fantasy"-Abenteuer ein Fall für RPG-Opas. Für die besten Waffen, Zauber und den optimalen Heldenlevel sind regelmäßige Trainingskämpfe unerlässlich und wer in der Oberwelt mal falsch abbiegt, steht plötzlich vor übermächtigen Monstern. Zum Glück könnt Ihr jederzeit speichern, damit solche Pannen kaum Spielzeit kosten. Wer damit klar kommt, erlebt zwei spannende Abenteuer, die mit massig Rätseln auch Euren Grips anstrengen. Die Verbesserungen bringen zudem mehr Atmosphäre: Flackernde Fackeln, animierte Springbrunnen und umfangreichere Dialoge gestalten die Abenteuerwelten lebendiger.


GBA Gibt's was Neues? Mit Stichwörtern sucht Ihr Geheimnisse. ("FF2")


Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

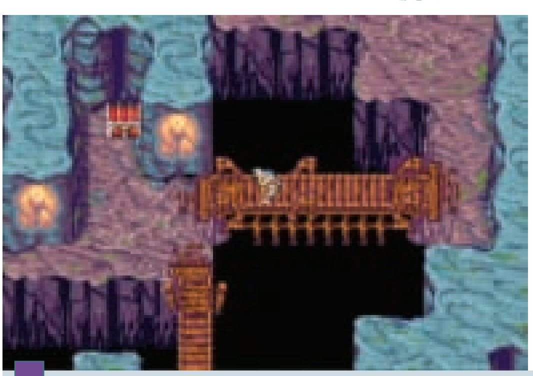
Final Fantasy 1&2

GBA

Grafik 68 %
Sound 77 %

87 % Spielspaß

Einfach klassisch: charismatische Neuauflage der 'verschollenen' Rollenspiel-Meilensteine.

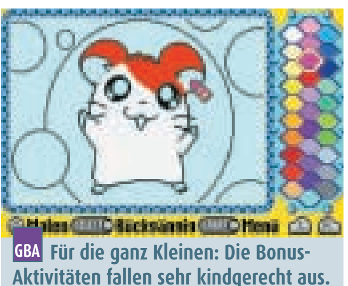


GBA In den Dungeons (links) kommt's stellenweise alle paar Schritte zum Kampf (rechts): Eine Auto-Funktion wurde leider nicht ergänzt, auch bei Routine-Fights müsst Ihr jede Aktion einzeln klicken. (Bilder: "Final Fantasy 2")

Hamtaro: Rainbow Rescue

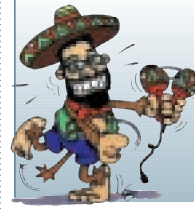


GBA Besonders die Ham-Ham-Porträts sind diesmal detaillierter gezeichnet.

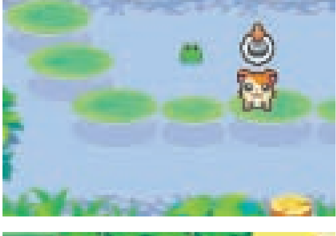

GBA Für die ganz Kleinen: Die Bonus-Aktivitäten fallen sehr kindgerecht aus.

Nachdem sich die putzigen Nager rund um Hamtaro vor ein paar Monaten bei der Alternativ-Olympiade "Ham-Ham Games" (76%, MAN!AC 09/04) sportlich betätigten, steht wieder ein klassisches Adventure an. Bei der "Rainbow Rescue" müsst Ihr dem vom Himmel gefallenen Hamster Rebo helfen, die Farben des Regenbogens wieder einzusammeln. Dazu wuselt Ihr wie üblich mit einem Ham-Ham durch die Umgebung rund um das Nagetier-Clubhaus, unterhaltet Euch auf Knopfruck mit Passanten und löst hauptsächlich Suche-und-Finde-Rätsel. Dazu stoßt Ihr immer wieder auf zahlreiche kleine Minispiele, in denen Ihr Denk- und Geschicklichkeits absolviert, um z.B. neue Wege freizuschalten. Außerdem ist diesmal ausdrücklich Teamwork angesagt: Wenn etwa ein Holzstamm einen Durchgang blockiert oder Ihr eine besonders große Rübe aus dem Boden ziehen sollt, kann Hamtaro allein nichts ausrichten. Darum nehmt Ihr auf Eurer Reise immer wieder weitere Ham-Hams ins Schlepptau, um für schwere Aufgaben gerüstet zu sein.
Nebenbei sammelt Ihr Sonnenblumenkerne, die Ihr gegen Sticker für Euer Album tauscht: Via Link handelt Ihr mit anderen Hamsterfans oder klebt sie zu bunten Porträts zusammen. Alternativ lebt Ihr im Malbuch Euren künstlerischen Trieb aus. *us*

Ulrich Steppberger



Putzigkeit kennt keine Grenzen: Auch das neue "Hamtaro" wird Spielermeinungen nicht ändern – wer mit Knuddeltieren nichts anfangen kann, nimmt Reißaus, alle anderen bekommen gewohnt niedliche Abenteuerkost der ebenso bekömmlichen Art. Erneut packte Nintendo ein ausgesprochen umfangreiches Spiel aufs Modul, das durch einen geringeren Schwerpunkt auf Sammel-Aufgaben (sieht man von der freiwilligen Sticker-Jagd ab) und mehr Teamwork frischen Wind bringt. Auch die vielen kleinen Minidisziplinen im Lauf der Handlung sorgen für Auflockerung. Selbst grafisch wurde etwas Feintuning in noch putzigere Animationen und dezent detailliertere Hintergründe investiert – ausdrücklich nicht nur für Ham-Ham-Fans empfohlen.




GBA Geschicklichkeitstests absolviert Ihr alleine (oben) oder im Team.

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

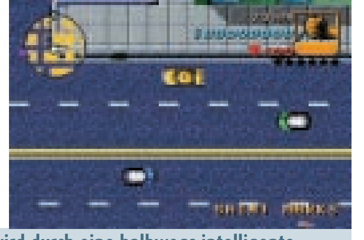


GBA
Grafik 74 %
Sound 60 %
81 % Spielspaß

Wie immer wahnsinnig knuffiges Abenteuer mit viel Herz und Umfang für kindgebliebene Zocker.

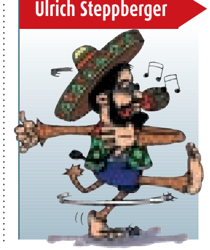
Grand Theft Auto Advance



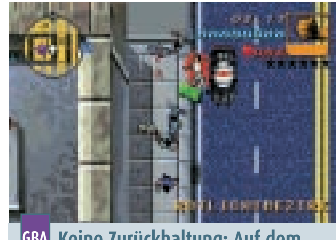

GBA Der Nachteil des kleinen Blickfelds wird durch eine halbwegs intelligente Kameraführung bekämpft: Je schneller Ihr fahrt, desto höher steigt die Perspektive.

Was wohl nicht alle "GTA"-Fans des Next-Generation-Zeitalters wissen: Rockstars sagenhaft erfolgreiche Serie begann ihre PSone-Existenz nicht gleich in 3D. Stattdessen kam in den ersten beiden Teilen eine traditionelle Vogelperspektive zum Einsatz, entsprechend klein fielen Autos und Figuren aus – erst die PS2 lieferte die nötige Power für Polygongrafiken.
Da der GBA bekanntlich nur beschränkt 3D-tauglich ist, kehrt "Grand Theft Auto Advance" zu den Wurzeln zurück. Wie früher seht Ihr das Geschehen komplett von oben und flitzt mit Miniaturkarossen durch die in alle Richtungen scrollende Stadt, die Storysequenzen werden mit Standbildern im aktuellen Stil und Sprechblasen illustriert. Schauplatz des Geschehens ist Liberty City, das Serienkenner bereits aus "GTA 3" kennen – so findet Ihr einige altbekannte Lokalitäten an den richtigen Orten wieder, die über 40 Missionen umfassende Handlung ist aber neu.
Auch Handhabung und Optionen orientieren sich an den 'großen' Brüdern: So könnt Ihr zwischendurch friedlich Geld verdienen, indem Ihr als Taxifahrer Gäste transportiert oder im Krankenwagen zur Rettung eilt. Rüde Zeitgenossen plätten dagegen Fußgänger und sammeln deren Bares ein – im Gegensatz zu "San Andreas" wurden diese Möglichkeiten nämlich nicht aus dem Modul entfernt. Den Weg zum nächsten Zeil weist Euch nicht wie früher ein kleiner Pfeil, stattdessen orientiert Ihr Euch an der eingeblendeten Minikarte. Um die geringere Knopfzahl des GBA auszugleichen, wurde die Steuerung vereinfacht, so könnt Ihr Euch z.B. zu Fuß auch seitwärts bewegen. *us*

Ulrich Steppberger

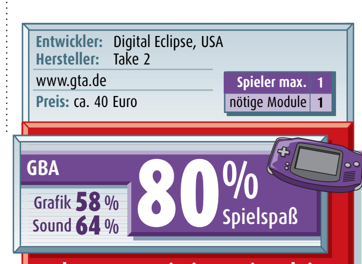


Schrumpfkur pur: Eigentlich hätte ich nicht damit gerechnet, dass das "GTA"-Serienfeeling so gut auf ein Handheld transportierbar ist. Allerdings solltet Ihr zum vollen Genuss besser nichts gegen Retro-Anklänge haben, denn das Geschehen spielt sich (fast) wie die damaligen PSone-Teile. Ganz ohne Probleme geht es auf dem GBA aber nicht ab: Dass die Story nicht sonderlich originell ist, lässt sich verschmerzen, ärgerlich stößt dagegen die Technik auf. Zwangsläufig seht Ihr öfters nicht rechtzeitig, was vor Euch kommt – das ständig ruckelnde Scrolling hätte ruhig besser ausfallen dürfen. Auch eine Wegweisung per Pfeil wäre auf dem kleinen Display praktischer als die eingeblendete Winzkarte. Trotz aller Meckereien, als Handheld-Krimi ist's eine feine Sache.


GBA Keine Zurückhaltung: Auf dem GBA agiert Ihr nicht gerade zimperlich.


GBA Die Story-Illustrierung ist im aktuellen "GTA"-Stil gehalten.

Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Take 2
www.gta.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1



GBA
Grafik 58 %
Sound 64 %
80 % Spielspaß

Gelungenes Krimi-Epos im Kleinformat, das allerdings unter den Hardwaregrenzen leidet.

MAN!AC-DVD

Mit Spannung erwartete ich das Heft mit der angekündigten DVD. Als es dann schließlich soweit war und die glänzende Scheibe in den Player wanderte, war ich sehr überrascht. Ich glaube, dass Ihr damit eine wahnsinnig gute Idee hattet. Die visuelle Unterstützung zu den Heftartikeln ist wirklich hervorragend. Dem Leserbrief in Ausgabe 12/04 mit dem Tenor 'Entweder Lesen oder Zocken', kann ich daher nicht folgen. Die Visualisierung eines Previews oder Tests ist sehr wichtig und in Eurem Fall sehr gut gelungen. Abgedruckte Texte und Bilder spiegeln nun mal nicht das wider, was im Spiel wirklich abgeht. Gerade am Beispiel von "Resident Evil 4" wird das besonders deutlich .
Als Gamecube-Spieler freue ich mich besonders auf die nächste Ausgabe, in der unter anderem "Metroid Prime 2: Echoes" zu sehen sein wird. Zusätzlich ist es aber auch sehr interessant, die Grafik anderer Konsolentitel betrachten zu können. Abschließend kann ich Euch nur nochmals zu der gelungenen DVD beglückwünschen und hoffe auf einen durchschlagenden Erfolg. Ich werde jedenfalls in Zukunft nur noch das Heft mit Disc kaufen!

Frank Buske, Berlin

Die wesentlichen Vorteile der MAN!AC waren der geringe Preis, die plattformübergreifenden Tests und die Tatsache, dass Ihr Euch immer sehr mit Retrogaming beschäftigt habt. Doch nun muss ich am Kiosk eine fünf Euro (!!!) teure MAN!AC mit DVD sehen. Na gut, man kann ja es ja mal probieren. Leider stellte sich das als Fehler heraus, denn die DVD war in meinen Augen mehr als schlecht. Der "Metal Gear Solid 3"-Trailer war alles, was auf dem Silberling sehenswert war. Auf den Rest kann ich verzichten! Ich werde mir wie gewohnt die MAN!AC ohne DVD zum kleinen Preis kaufen (immer mit dem Gedanken, dass ich etwas verpassen könnte). Noch was: Mit dem Preis von fünf Euro seid Ihr nun genauso teuer wie die Konkurrenz.
Allerdings haben diese Magazine jedoch viel mehr Ahnung von Heft-DVDs. So gibt es dort Demos, Videos (professioneller!) sowie Patches und einiges an Extras. Wenn Ihr Eure DVD nicht kräftig aufpoliert, dann seid Ihr bald am Ende, denn treue Leser (wie mich) habt Ihr verunsichert und wer ein Heft mit DVD will, kauft sich zum gleichen Preis die Konkurrenz, die schon immer 'ne Scheibe mit dabei hatte.
Ich hoffe, Ihr trefft die richtige Entscheidung, denn außer MAN!AC wüsste ich nicht, welches Magazin mir so viel Retrogaming, so viele Infos und Erinnerungen aus einer Zeit geben könnte, als Videospiele noch etwas 'Besonderes' waren. Aus einer Zeit, in der es noch keine DVDs gab...

Tobias Thiede, via E-Mail

Die Ausgabe 12/04 ist eine der besten der letzten Monate, wenn nicht sogar seit der 10-Jahres-Ausgabe letztes Jahr. Gut gefallen haben mir die Berichte der Tokyo Game Show sowie über Sony PSP und Nintendo DS. Euer Heft im Heft 'MAN!AC Extended' finde ich genial. Vor allem der Retro-Teil und die Themen (wie in dieser Ausgabe über die Sprachausgabe) haben perfekt gepasst, da ich seit Atari 2600 dabei bin und natürlich auch ein NES besaß. Nebenbei bin ich ein großer Fan von Sprachaus- und eingabe!
Jetzt aber zur DVD. Das hätte schon viel früher kommen können. Ich finde die Disc sehr gut und werde mir nur noch die MAN!AC 'mit' kaufen. Natürlich hat mich der Retro- und Sprachausgabeteil besonders begeistert, aber auch alles andere war auf jeden Fall sehenswert. Dachte ich vor einigen Monaten noch daran, mal ein anderes Magazin zu testen, so bin ich jetzt umso überzeugter, dass ich bei der MAN!AC auf jeden Fall richtig bin.

Marc Müller, via E-Mail

Ich hatte bisher immer einen großen Bogen um Videospielmagazin-DVDs gemacht, da ich die halbe Stunde des Durchzappens von zusammengeschnittenen Spielszenen und Kommentaren für Zeitverschwendung halte. Meine Neugierde brachte mich allerdings dazu, die letzte MAN!AC mit DVD zu erwerben. Leider konntet auch Ihr mich nicht wirklich von dem Sinn einer DVD-Beilage überzeugen.
Der Hauptkritikpunkt für mich ist, dass Eure DVD sich zwar auf die Heftinhalte bezieht und diese mit Videomaterial aufwertet, DVD und Heft aber eher ein Nebeneinander als ein Miteinander darstellen. Manche Spiele, die auf der DVD getestet wurden, haben schon im letzten Heft einen ausführlichen Test erhalten. Wozu sollte ich mir das also noch ansehen? Außerdem haben Tests und Specials auf der DVD ihren eigenen (oberflächlichen) Kommentar. Das bedeutet, dass ich mir nach dem Ansehen des DVD-Clips immer auch noch den Artikel durchlesen muss. Für mich würde es viel mehr Sinn machen, wenn die Videoclips den Text des Artikels 1:1 wiedergeben würden. Clip ansehen und dann noch Artikel lesen ist mir zuviel. Im Zweifelsfall würde ich mich dann gegen den Videoclip entscheiden und nur den Artikel lesen. Ich würde Euch deshalb vorschlagen, Videoclips zu alten Heftinhalten auf der nächsten DVD nicht mehr nachzuschieben und keine extra Kommentare für die Videoclips zu schreiben, sondern den wesentlich besseren und informativeren Artikeltext zu verwenden.

Stefan Medic, via E-Mail

Herzlichen Glückwunsch zu dieser genialen DVD! Ihr habt es auf Anhieb geschafft, die Konkurenz zu schlagen. Ein angenehm dezentes Menü, interessante Specials und gut geschnittene Spielevideos.
Einen Kritikpunkt habe ich aber dennoch: Eure Kommentare – da müsst Ihr noch üben.

Daniel Schraud, Würzburg



Grandios! Der Bodenseehai als Ritter in goldener Rüstung gegen das Übel der Welt! Egal ob Politiker, die amerikanische Gesellschaft oder der Kapitalismus – alle kriegen gnadenlos ihr Fett weg. Aber man glaubt es kaum: Ich habe es tatsächlich geschafft, die DVD anzusehen, ohne meinen Fernseher ins Esszimmer verlegen zu müssen. Deshalb gibt es hier die Meinung von jemandem, der Dinge beurteilt, nachdem er sie sich angesehen hat – und außerdem das bisschen Schneid hat, sich nicht hinter einem Nick zu verstecken.
Der Reihe nach: Das TGS-Special wirkte etwas unmotiviert, wobei ich aber auch sagen muss, dass ich von solchen Reportagen nicht wirklich viel halte. Bilder vom Messetrubel sind genauso wenig informativ wie Publisher-geschönte Trailershows.
Previews und Tests gehen in Ordnung. Dass einige von Euch noch keine Marcel-Reif-Kommentatorqualität haben, war abzusehen, und wahrscheinlich wird sich das wie bei der Konkurrenz mit der Zeit auch bessern. Am meisten gefreut habe ich mich über die zwei Extended-Beiträge. Gegen den guten alten Bitmap-Charme kommt halt doch keine pompöse Polygon-Orgie an – das dürft Ihr mir übrigens gerne als Bodenseehai'schen Extremtraditionalismus ankreiden, ich stehe dazu. Also bitte mehr davon!
Und falls Ihr für mehr Old-School-Material irgendwo Platz abzwacken müsst, dann bitte bei der anyMAN!AC-Rubrik. Selbstironie und skurriler Humor in allen Ehren – mit dem Beitrag habt Ihr die Grenze zur banalen Pseudoparodie weit hinter Euch gelassen. Ganz abgesehen da-

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR. 25

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 11/04 ging es um Gratisbeilagen in der MAN!AC. Wir fragten, ob die Goodies für Euch Kaufanreiz oder unnützer Schnickschnack sind. Hier das Ergebnis:

65%
12%
23%

- **A** Ich habe mir die aktuelle MAN!AC wegen einem der Goodies gekauft.
- **B** Ich kaufe die MAN!AC regelmäßig – ob mit oder ohne Gratisbeilage.
- **C** Alles überflüssiger Schnickschnack!

von, dass es wohl nichts Ausgelutschteres gibt als Teletubbie-Gags, wirkte die arme Janina, als würde sie das nicht ganz freiwillig machen. Nächstes Mal bitte ganz weglassen, oder austauschen – einen Gang durch die Redaktionsräume (inkl. Archiv) fände ich ganz interessant. Kurzum: definitiv ein gelungener Auftakt. Feilt an Eurer Rhetorik, erspart uns weiteren ResiDance-Horror und denkt nächstes Mal noch etwas mehr an Ewiggestrige wie den Bodenseehai und mich.

Philipp Leubner, Würzburg

! Danke für das viele Lob zu unserer ersten monatlichen DVD. Die wenigen kritischen Stimmen bestärken uns, den richtigen Weg eingeschlagen zu haben. Dass einige im Heft besprochene Spiele nicht auf der Disc auftauchen, liegt in der Regel am deutlich größeren Vorlauf der DVD in der Produktionsphase. Software, die kurz vor Redaktionsschluss in unsere Büros flattert, schafft es zwar noch ins Heft, aber ergo nicht mehr auf den Silberling. An Punkten wie Sprecher- und Bildqualität werden wir kräftig feilen – erste Fortschritte erkennt Ihr hoffentlich schon bei der vorliegenden zweiten Scheibe. Den Wunsch nach spielbaren Demo-Versionen können wir auch künftig nicht erfüllen – dies bleibt den jeweiligen offiziellen Konsolenmagazinen vorbehalten.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Peinlich, peinlich. Fußball-Experte Raphael hat in seiner Euphorie über den exzellenten Kicker-Manager von Electronic Arts glatt den falschen Titel angegeben. Die neue Genre-Referenz hört auf den Namen "Fußball Manager 2005" und nicht auf "Bundesliga Manager 2005".

MEA CULPA: In der deutschen Version von "Sega Superstars" ist das Minispiel "The House of the Dead" nicht enthalten. Zudem kommt die hiesige Fassung komplett deutsch daher.

UPDATE: Sonys PSP unterstützt neben den Audio-Formaten ATRAC3plus, PCM und MPEG 4 AVC zusätzlich auch gängige MP3-Files. Dem mobilen Musikgenuss steht so nichts mehr im Wege.

Frontal daneben

Ich habe ja schon viel dummes Geschwätz über das Thema "Gewalt in Videospielen" gehört, aber was am 9. Oktober in "Frontal 21" im ZDF gezeigt wurde, ist der Abschuss. Da heißt es, die USK ist schuld daran, dass 'Ab 18'-Spiele von Jugendlichen gekauft werden, weil im Laden nicht hundertprozentig kontrolliert wird. Es ist doch nicht ungewöhnlich, dass in der Praxis nicht alle Gesetze komplett umgesetzt werden, aber man kann deshalb noch lange nicht das System generell verantwortlich machen.

Dann kommen ein paar Minderjährige, die dem Zuschauer erklären, was man in "GTA", "Doom 3" usw. machen muss ("Die Aufträge in 'GTA' interessieren mich nicht, man rammt nur Autos und schießt Leute ab"). Ich gehe jede Wette ein, dass diesen Typen vor dem Beitrag eingetrichtert wurde, was sie zu sagen haben. (...)

Doch der Hammer kam zum Schluss. Bayerns Innenminister Günther Beckstein will ein Herstellungsverbot für solche Gewaltspiele. Lächerlich! Ich möchte mal sehen, wie die bayerische Landesregierung den japanischen und amerikanischen Softwareherstellern verbietet, Spiele herzustellen. Kurzum: Nur hohles Aufgehetze, Sachlichkeit gleich null.

Anonym, via E-Mail

Metroid Prime 2

Mit Empörung vernahm ich Nintendos Absicht, "Metroid Prime 2" in Europa nur mit einem 60-Hz-Modus auszuliefern. Obwohl ich mich selbst als Nintendo-Fan bezeichnen würde, empfinde ich dies als Frechheit! Sicherlich unterstützen die meisten Fernseher 60 Hz, auch in Fällen, in denen dies nicht in der Bedienungsanleitung des Geräts verzeichnet ist, so dass nur ein sehr geringer Teil der Spieler tatsächlich von Bildausfällen betroffen sein wird. Dennoch finde ich es eine Unverschämtheit, den europäischen 50-Hz-Standard nicht zu unterstützen und damit diejenigen Kunden von seinen Produkten auszuschließen, deren Fernseher nur diesen Standard unterstützt. Mich verwundert diese Handlungsweise aus zwei Gründen: Zum einen war Nintendo vor nicht allzu langer Zeit ein Musterbeispiel für hervorragende 50-Hz-Anpassungen, zum anderen frage ich mich, ob es sich Nintendo in Anbetracht seiner Marktposition leisten kann, beim Weihnachts-Highlight den 50-Hz-Modus zu streichen. Schließlich könnte dieser Aufdruck uninformierte Kunden vom Kauf abschrecken, obwohl deren Fernseher 60 Hz darstellen kann.

Ich kann mir nicht erklären, wieso der 50-Hz-Modus fehlt. Es wäre höchstens denkbar, dass Nintendo ihn aus Zeitdruck nicht implentieren konnte. Doch wäre dies nicht im höchsten Maße peinlich, zumal andere Hersteller entsprechende Anpassungen bei ähnlich dichten, weltweiten Veröffentlichungsterminen zustande bekommen?

Christian Gräff, via E-Mail

! Wir haben diesbezüglich bei Nintendo Deutschland nachgefragt, aber bis Redaktionsschluss keine Antwort bekommen. Wir bleiben am Ball!



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

KNOWHOW

Schlag zu: Kampf-Controller


Innovative Technik: Das 'Gametrak' (links) besteht aus einem wuchtigen Sensor, von dem Kabel zu den Handschuhen (rechts) und der Stampfmatte führen.



Jetzt wird's kompliziert: Allein die Verkabelung der 'Body Pad'-Sensoren dauert einige Minuten, zudem verrutschen sie nach ein paar Schlagwechseln.

Legales HD-Tuning

Der japanische Zubehörhersteller Game Tech verkauft das PS2-Werkzeug "High Velocity HD", mit dem sich Spiele von Festplatte starten lassen – das spart mächtig Ladezeiten. Im Gegensatz zu illegalen Tools wie dem berüchtigten "HD Loader" prüft die Software, ob das Originalspiel eingelegt ist.

Resident Chainsaw

Zur Zombie-Jagd "Resident Evil 4" bietet Nuby Tech ab Januar den lizenzierten Kettensägen-Controller, der dank eingebautem Soundchip Motorgeräusche von sich gibt. Das besudelte Zubehör wird 40 Euro kosten und z.B. bei www.lik-sang.com erhältlich sein.



Knowhow-Themen im Überblick

Wollt Ihr die Meister der virtuellen Kampfkunst mit realen Hieben aufmischen? Dann besorgt Euch einen Kampf-Controller: Derzeit stehen drei Modelle zur Auswahl, die 'Super Arena', das 'Body Pad' und das 'Gametrak'. Weil die Controller auf individuelle Technik setzen, haben wir sie einem schlagfertigen Praxistest unterzogen.

Body Pad: Der Controller von Bigben kostet 60 Euro und ist mit allen PS2-Prügelspielen kompatibel, am besten eignen sich Spiele mit Vierknopfsteuerung wie z.B. "Tekken". Per Joypad-Adapter lässt er sich auch an die Xbox stöpseln. Die Installation ist kompliziert und dauert einige Minuten: Ihr schnallt Euch Schalter in Knie- und Ellenbogenkehlen, die beim Abwinkeln der Extremitäten gedrückt werden. Die Handschuhe bergen Steuerkreuz und Feuerknöpfe, damit Ihr laufen und hüpfen könnt. Eure Bewegungen werden oft verzögert umgesetzt, außerdem verrutschen die Knöpfe – dann müsst Ihr eine Ordnungspause einlegen. Mit den vielen Kabeln sowie unglücklichen Schlag- und Steuerkreuzkombinationen will sich leider nur mäßiger Prügelspaß einstellen.

Super Arena: Besser klappt die Steuerung mit der Kombination aus Matte und Erschütterungssensoren, die Ihr an Handgelenke und Fußknöchel schnallt. Für Sprungattacken hüpft Ihr senkrecht, die umliegenden Felder lassen den Kämpfer ducken, vor- und zurück laufen. In "Tekken" könnt Ihr die Joypad-Manöver mit wenig Übung in Bewegungen umsetzen, schnell gelingen die wichtigsten Specials. Weil Combos sehr knifflig sind, besorgt Ihr am besten zwei Controller und spielt den Duell-Modus mit einem Freund – das macht Laune und strengt höllisch an! Die 'Super Arena' von Trend Express kostet 80 Euro, es gibt sie für PS2 und Xbox – kauft Adapter für doppelten Nutzen.

Gametrak: Den Atari-Controller 'Gametrak' für PS2 (100 Euro inkl. Spiel) kennt Ihr bereits aus MAN!AC 11/04, er ist nur mit speziellen Spielen wie "Dark Wind" kompatibel und simuliert lediglich Eure Fäuste. Die an Schüren aufgehängten Handschuhe bieten dafür exzellente Präzision, Magenschwinger und Kinnhaken werden optimal umgesetzt.

Fazit: Wer "Dead or Alive" oder "Tekken" mal real spielen möchte, hat mit der 'Super Arena' jede Menge Spaß. Wenn Euch aber eine möglichst realistische Umsetzung Eurer Bewegungen am Herzen liegt, entscheidet Ihr Euch für das 'Gametrak'. *oe*



Elegante Mischung aus Matte und Erschütterungssensoren: Mit der 'Super Arena' findet Ihr Euch in "Tekken", "Virtua Fighter" und "Dead or Alive" schnell zurecht, Specials klappen intuitiv.

ZUBEHÖR

Screenbeat

Logic 3s günstiges Stereo-Soundsystem kommt in zwei Ausführungen daher: mit sechs Watt (Screenbeat 120) oder deren neun (Screenbeat 125). Im Lieferumfang enthalten sind neben zwei Doppel-Satelliten das Steuergerät samt Mini-Subwoofer inklusive Kopfhörerbuchse, Kabel sowie nützliche Adapter: Cinch-Klinken-Converter sowie eine Cinch-Weiche vereinfachen den Anschluss an alle Konsolen. Leider kann aber nur Lautstärke und Bass geregelt werden. Der Sound leidet baubedingt unter mäßigem Bass, dezentem Dröhnen bei höherer Lautstärke und einem verfärbtem Klang. So können wir Logic 3s Screenbeat nur preisbewussten Zockern mit kleineren Fernsehern und entsprechend begrenzten Räumlichkeiten empfehlen.

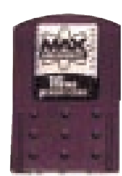
Hersteller:	Logic 3
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 30 Euro

Anschlussfreudige Stereo-Soundanlage mit drehbaren Doppel-Satelliten-Boxen für den kleinen Geldbeutel, die aber nur durchschnittliche Klangwiedergabe erreicht.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

MAX Memory 16 MB

Schon wieder eine Memory Card? Ja, aber das 'Max Memory' benötigt als erste Dritthersteller-Karte keine Boot-Disk mehr. Die Verschlüsselung der PS2-Mem-Cards wurde nämlich geknackt. Deshalb lautet das Motto Plug and Play: Nach dem Einstecken stehen satte 16 MB bzw. 32 MB zur Verfügung.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 30 Euro

Praktische Memory Card, die keine Boot-Disk benötigt und die doppelte Kapazität der Original-Karten besitzt. Speicherhungrige Zocker greifen zur 32-MB-Memory-Card für 40 Euro.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Halo 2 Headset

Das offizielle "Halo 2"-Headset trumpft mit stylischem Design und Ohrsteckern auf. Letztere lassen sich je nach Ohrgröße mit drei anderen Stöpseln austauschen. Dummerweise fehlt der Empfänger für den Controller – der Live-Communicator ist also zwingend erforderlich. Konstruktionsbedingt sitzt das Headset nicht so gut wie das Original. Der Tragekomfort, das empfindliche Mikrofon sowie die Sprachqualität gehen dagegen in Ordnung.



Hersteller:	Plantronics
System:	Xbox
Preis:	ca. 70 Euro

Edles Xbox-Live-Headset mit austauschbaren Ohrstöpseln und guter Sprachqualität. Negativ: überteuerter Preis und fehlender Controller-Adapter.

MAN!AC Wertung 

Smartjoy Frag

Cleveres, aber auch umstrittenes Sniper-Zubehör aus Fernost: Hong-Kong-Videospielspezialist Lik-Sang spaltet mit seinem 'Smartjoy Frag'-Adapter für Xbox und PS2 die Ego-Shooter-Community. Via Adapter lassen sich Spiele in PC-typischer Manier mit Maus und Tastatur steuern – ein fast schon unfairer Vorteil gegenüber Joypad-Puristen in Netzwerk-Duellen. Installation und Konfiguration sind dank beiliegender deutscher Anleitung ein Kinderspiel. Beide Adapter unterstützen 'out of the Box' acht der beliebtesten Ego-Shooter der jeweiligen Konsole. In der Regel lässt sich eine der vorgefertigten Konfigurationen als Vorlage für jedes weitere Spiel direkt übernehmen. Von den getesteten Shootern moserte lediglich Ubisofts "XIII" ob des unbekannten Controllers. Nach Ab- und Anstecken des Adapters lief aber auch hier alles nach Plan. Nicht geeignet ist die Maus/Tastatur-Combo für Spiele, die auf die Feinfühligkeit des Analogsticks setzen (z.B. "Rainbow Six") – ein Tastenanschlag ist und bleibt lediglich digital. Ergonomie? Fehlanzeige: Wer Maus und Tastatur auf dem heimischen Couchtisch betreibt, wird schon nach wenigen Frags mit schmerzendem Rücken und verkrampftem Arm aufgeben. Derzeit ist das Zubehör nur über www.lik-sang.com zu beziehen – Verhandlungen mit einem deutschen Distributor laufen.



Hersteller:	Liksang
System:	PS2, Xbox
Preis:	ca. 33 Euro

Technisch ausgereifter Tastatur/Maus-Doping-Adapter, der deutliche Vorteile bei Ego-Shootern verschafft. Bei Online-Duellen bringt das Kästchen aber unfaire Vorteile.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LENKRÄDER

Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

SONSTIGES

Action Replay Max (PS2)	Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔





JAK 3

Geheimnisse kaufen:

Im 'Secret'-Menü von "Jak 3" könnt Ihr diverse Upgrades und Bonus-Features einkaufen. Dafür müsst Ihr allerdings eine gewisse Zahl von Precursor-Orbs eingesammelt haben. Außerdem könnt Ihr die einzelnen Exponate erst erstehen, wenn Ihr ein bestimmtes Level durchgespielt habt. Genauere Angaben zu den käuflichen Vergünstigungen und deren Preisen findet Ihr in der folgenden Liste.

Jak and Daxter Modell-Schau
2 Precursor Orbs
nach Akt 1-24

Jak 2 Modell-Schau
2 Precursor Orbs
nach Akt 2-25

Jak 3 Modell-Schau
2 Precursor Orbs
nach Akt 3-11

Mega Scrap-Book
2 Precursor Orbs
nach Akt 3-11

mehr Blaster-Munition
4 Precursor Orbs
nach Akt 1-17

mehr Scattergun-Munition
4 Precursor Orbs
nach Akt 1-17

mehr Vulcan Fury-Munition
4 Precursor Orbs
nach Akt 1-24

mehr Peacemaker-Munition
4 Precursor Orbs
nach Akt 2-19

Blasterschaden-Upgrade
6 Precursor Orbs
nach Akt 1-9

Dark-Jak unverwundbar
25 Precursor Orbs
nach Akt 3-11

unendlich Fahrzeug-Turbo
30 Precursor Orbs
nach Akt 2-25

Unverwundbarkeit
100 Precursor Orbs
nach Akt 3-11

RATCHET & CLANK 3

Laserschwert:

Pausiert Euer Spiel und gebt den Code aus der folgenden Liste ein. Mit einem zweischneidigen Lasersäbel habt Ihr künftig leichteres Spiel mit Euren Widersachern.

● ■ ● ■ ↑ ↓ ← ←

"Sly 2"-Demo:

Die Demo von "Sly 2: Band of Thieves" könnt Ihr freischalten, indem Ihr im Titelbildschirm die folgenden Tasten gleichzeitig gedrückt haltet.

L1 + L2 + R1 + R2

Squat Stats freischalten:

Bewegt den Cursor im Hauptmenü auf den Eintrag 'Stats' und führt die angegebene Kombination aus.

↑ ↓ ← → ■

Geheime Skins:

Zwei Bonus-Skins dürft Ihr auf Eure Spielfigur legen, indem Ihr im 'Edit Profile'-Menü die **L2**-Taste gedrückt haltet und anschließend einen Code aus den unten stehenden Kombinationen auswählt.

Dan-Skin



Nefarious-Skin

Cheats freischalten:

Aus dieser Liste könnt Ihr entnehmen, wieviel Skill-Punkte Ihr für diverse Cheats benötigt.

Zeitstopp
10 Skill-Punkte

Geheimagent Clank
15 Skill-Punkte

Großkopf KI
20 Skill-Punkte

Schiffe werden Enten
25 Skill-Punkte

Spiegelwelten
30 Skill-Punkte

PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Minispiele:

Insgesamt vier Minispiele dürft Ihr im Casino von Rogueport angehen. Die folgende Auflistung verrät Euch, welche Sidequests Ihr lösen müsst, um Euch die Spielchen zu verdienen. Die Nebenquests findet Ihr in einem Haus im Osten von Rogueport am schwarzen Brett. Die Titel der Sidequests haben wir von der US-Version des Spiels übersetzt. Leichte Abweichungen sind deshalb möglich.

Papierschiffchen-Spiel
'Ich muss dieses Buch haben!'

'Dünn wie Papier'-Spiel
'Rette meinen Papa'

Papierflieger-Spiel
'Versuch mich zu finden!'

Papierrolle-Spiel
'Wichtige Sache!'

Ms Mowz:

Die nymphomane Mäuselady könnt Ihr als Mitglied Eurer Party rekrutieren, wenn Ihr die folgenden Schritte befolgt: Geht im Osten von Rogueport ans schwarze Brett und wählt die '???'-Miniquest aus. Ihr müsst eine bestimmte Brosche aus Hooktails-Schloss besorgen. Ihr findet das Kleinod im ehemaligen Endgegner-Zimmer des Gemäuers. Bringt das Artefakt in den Broschen-Shop oberhalb des Item-Geschäfts von Rogueport. Nachdem Ihr der gierigen Mäusin die besondere Brosche übergeben habt, schließt sie sich Euch an.

Yoshis Farbe:

Gebt eine Farbe ein, wenn Ihr am Anfang eines neuen Spiels nach Eurem Namen gefragt werdet. Der Yoshi aus Glitzville wird diese Farbe haben, wenn Ihr ihn trefft.

Die Grube:

In einem Raum westlich von der Halle des Äonentors steht die 'Grube der 100 Herausforderungen'. Hier müsst Ihr 100 Kämpfe in Folge bestehen, die immer schwieriger werden, je tiefer Ihr nach unten kommt. Alle zehn Levels bekommt Ihr eine besondere Brosche oder einen seltenen Gegenstand. Die folgende Liste zeigt Euch, warum sich ein Besuch des Bonus-Dungeons in jedem Fall lohnt:

'Sleepy Stomp'-Brosche
Level 1-10

'Fire Drive'-Brosche
Level 11-20

'Zap Tap'-Brosche
Level 21-30

'Pity Flower'-Brosche
Level 31-40

seltsamer Sack
(verdoppelt das Inventar)
Level 41-50

'Double Dip'-Brosche
Level 51-60

'Double Dip P'-Brosche
Level 61-70

'Bump Attack'-Brosche
Level 71-80

'Luck Day'-Brosche
Level 81-90

'Return Postage'-Brosche
Level 91-100

Waluigis Farbe:

Im Spielverlauf könnt Ihr eine L-Brosche und eine W-Brosche finden, die Marios Kleidung in den Farben von Luigi bzw. Wario erstrahlen lassen. Steckt Ihr beide Broschen gleichzeitig an, färbt sich Mario komplett lila und läuft als Waluigi-Klon umher. Diese modischen Spezenzchen haben allerdings keinen Einfluss auf Marios Fähigkeiten.

DUKES OF HAZZARD

Bonus-Dukes:
Für das Durchspielen bestimmter Missionen bekommt Ihr von den 'Dukes of Hazzard' neue Autoteile oder aufgemotzte Boliden spendiert. Womit die einzelnen Missionen dotiert sind, könnt Ihr in der hier angefügten Liste nachlesen. Sobald Ihr eine der Missionen geschafft habt, dürft Ihr die zusätzlichen Teile und Autos anwählen.

Moonshine Boost Turbo
'General Confusion'-Mission
neuer Carburetor
'Painting it Orange'-Mission
neue Übersetzung
'Stash Uncle Jesse'-Mission
Off-Road Reifen
'Pick up the Pick-Up'-Mission
Demolition Derby Modus
'Painting it Orange'-Mission
Head to Head Modus
'Volatile Siutation'-Mission
Hot Pursuit Modus
'Stock Car Rennen'-Mission
Racetrack Hot Laps
'Stock Car Rennen'-Mission
Double Zero
'Derby Race'-Mission
Limousine
'Painting it Orange'-Mission
Pickup Truck
'Still Running'-Mission
Polizeiwagen
'Picnic Persuasion'-Mission
General Lee
'Picnic Persuasion'-Mission
Roadrunner
'Daisy's Directions'-Mission
Sheriff-Wagen
'Stock Car Race'-Mission
schwarzer Wagen
'Stock Car Race'-Mission
Tow Truck
'Stock Car Race'-Mission
Turbo General Lee
'Runaway Daisy'-Mission

Making of The Dukes:
Das informative 'Ratbag Production Vision'-Video zeigt Euch exklusive Szenen aus der Produktionsphase des Country-Rasers. Um das Video freizuschalten, müsst Ihr Euch an insgesamt sechs unterschiedlichen Stunt-Sprüngen versuchen. Wenn Ihr jeden Stunt mit einer 'Fünf Sterne'-Wertung bewältigt, könnt Ihr den Clip vom Hauptmenü des Spiels aus anwählen.

STAR WARS BATTLEFRONT

Alle Planeten auswählen:
Im 'Historical Campaign'-Modus wählt Ihr zuerst die Klonkriege oder den galaktischen Bürgerkrieg. Von hier aus werdet Ihr auf den Bildschirm zur Planeten-Auswahl verfrachtet. Jetzt gebt Ihr den nachfolgenden Cheat ein, um auf einen Schlag sämtliche Planeten auswählen zu können. Der Cheat funktioniert nur für den Einzelspieler-Modus.
■ ● ■ ●

Kunst & Krempel:
Diverse Artworks und Kritzeleien dürft Ihr nach dem Erreichen bestimmter Vorgaben bestaunen. Entnehmt die jeweiligen Ziele der folgenden Auflistung. Wir geben immer zuerst den Planeten, dann die Mission und zuletzt die Kampagne an.

Naboo-Standbilder
Naboo: 'Rebellion auf Theed' Klonkriege
Star Wars Battlefront Artworks
Kashyyyk: 'Kashyyyk-Aggressive Negotiations' Klonkriege
Geonosis-Standbilder
Geonosis: 'Kampf um Geonosis' Klonkriege
Kamino-Storyboards
Kamino: 'Angriff auf Kamino' Klonkriege
Waffen & Einheiten
Rhen Var: 'Verteidigung des Gipfels' Klonkriege
Tatooine-Konzeptzeichnungen
Tatooine: 'Die Belagerung von Mos Eisley' galaktischer Bürgerkrieg
Yavin-Konzeptzeichnungen
Yavin 4: 'Das Ende von Yavin 4' galaktischer Bürgerkrieg
Hoth-Konzeptzeichnungen
Hoth: 'Kampf um Hoth' galaktischer Bürgerkrieg
Bespin-Konzeptzeichnungen
Bespin 'Befreiung der Wolkenstadt' galaktischer Bürgerkrieg
Endor-Standbilder
Bespin: 'Kampf in den Wolken' galaktischer Bürgerkrieg

Instant Action:
Dieser Modus steht Euch zur Verfügung, sobald Ihr eine Mission einer 'Historischen Kampagne' löst.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Cheats:
Jede Menge Cheats gibt's zum neuen Gangster-Kracher von Rockstar. Allerdings ist beim Einsatz der Schummeleien Vorsicht geboten: Aktivierte Cheats werden gespeichert und sind auch noch aktiv, wenn Ihr Euren Spielstand neu ladet. Außerdem verursachen die Cheats Probleme beim Durchspielen von "San Andreas". Am besten Ihr nutzt die Mogel-Codes zum Ausprobieren und verzichtet beim 'ernsten' Spielen darauf.

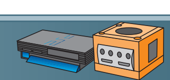
Autos zerstören
R2 L2 R1 L1 L2 R2 ▲ ■ ● ■ L2 L1
Selbstmord begehen
L2 → R1 ↓ R1 ← ← R1 L1 L2 L1
Autos auf dem Wasser
→ R2 ● R1 L2 ■ R1 R2
schwarzer Verkehr
● L2 ↑ R1 ← ✖ R1 L1 ← ●
aggressiver Verkehr
R2 ● R1 L2 ← R1 L1 R2 L2
Vier Sterne gesucht Level
R1 R1 ● L1 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
250.000$, volle Energie und Panzerung
R1 R2 L1 ✖ ← → ↑ ← ↓ → ↑
schnellere Fahrzeuge
→ R1 ↑ L2 L2 ← R1 L1 R1 R1
schnellere Uhr
● ● L1 ■ L1 ■ ■ ■ L1 ▲ ● ▲
schnellerer Spielablauf
▲ ↑ → ↓ L2 L1 ■
fliegende Boote
R2 ● ↑ L1 → R1 → ↑ ■ ▲
niedrigeres Gesucht-Level
R1 R1 ● R2 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
Overcast
R2 ✖ L1 L1 L2 L2 L2 ■
Fußgängerangriff (lässt sich nicht deaktivieren)
↓ ↑ ↑ ↑ ✖ R2 R1 L2 L2
Fußgängeraufstand (lässt sich nicht deaktivieren)
↓ ← ↑ ← ✖ R2 R1 L2 L1
Fußgänger mit Waffen
✖ R2 R1 ✖ ▲ ✖ ▲ ↑ ↓
perfektes Fahrverhalten
▲ R1 R1 ← R1 L1 R2 L1
rosa Verkehr
● L1 ↓ L2 ← ✖ R1 L1 → ●
Regenwetter
R2 ✖ L1 L1 L2 L2 L2 ●
sonniges Wetter
R2 ✖ L1 L1 L2 l2 L2 ✖
Regenwetter
R2 ✖ L1 L1 L2 L2 L2 ▲
Waffen 1
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑
Waffen 2
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓ ↓ ←
Waffen 3
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓ ↓ ↓
Gesucht-Level erhöhen
R1 R1 ● R2 → ← → ← → ←
langsamerer Spielverlauf
▲ ↑ → ↓ ■ R2 R1 R2
Hotring Racer #101
R1 ● R2 → L1 L2 ✖ ✖ ■ R1
Rhino
● ● L1 ● ● ● L1 L2 R1 ▲ ● ▲
Stretch
R2 ↑ L2 ← ← R1 L1 ● →
Bloodring Banger
↓ R1 ● L2 L2 ✖ R1 L1 ← ←
Caddy
● L1 ↑ R1 L2 ✖ R1 L1 ● ✖
Hotring Racer
R2 L1 ● → ↑ ● R2
Rancher
↑ → → L1 → ↑ ■ L2
Romero
↓ R2 ↓ R1 L2 ← R1 L1 ← →
Trashmaster
● R1 ● R1 ← ← ← R1 L1 ● →

Lasst den Mond wachsen:
Sinnlos, aber witzig: Sobald Ihr den Erdtrabanten mit der Sniper-Rifle trefft, wächst er ein kleines Stückchen. Mit jedem Treffer wird der Mond größer, bis er schließlich wieder seine ursprüngliche Größe erhält.

Kugelsicherer Savanna:
Dieser Trick beschert Euch schon früh im Spiel einen fahrbaren Untersatz. Nach der Mission 'High Stakes, Low Rider', bleiben Caesar und sein Auto an der Ziellinie stehen. Bugsiert den Karren jetzt zur nächstgelegenen Werkstadt. Die Autotüren öffnen sich und Ihr nehmt den kugelsicheren Savanna in Besitz.




MEGA MAN X COMMAND MISSION



Figuren-Passwörter:
Benutzt die folgenden Passwörter, um diverse Figuren zu sammeln. Die Codes gebt Ihr in die Figuren-Maschine ein. Die Maschine findet Ihr im Tunnel E-1.

91327856
Axl (DNA Change)
38184155
Axl-Figur
19837556
Cinnamon (Eiserne Jungfrau)
92106548
Cinnamon-Figur
87352041
Marino (Quecksilber)
02098772
Marino-Figur
47722361
Massimo (Gold)
44162918
Mega Man X Figur
19690831
Mega Man X Figur 2
73001472
X Armor Figur
29290141
Zero-Figur
72443102
Zero-Figur 2

Freischaltbares:
Nach dem dritten Kapitel könnt Ihr mit Nanas Hilfe den Sky-Room betreten. Hier habt Ihr die Möglichkeit, freischaltbare Objekte zu übersehen. Welche Aufgaben Ihr für die einzelnen Objekte erfüllen müsst, könnt Ihr der nachfolgenden Liste entnehmen.

Figurenset: Mettaur Special
besiegt mehr als 100 Mettaur-Gegner
Figurenset: Mini Mechs
erringt mehr als 100.000 Erfahrungspunkte
Figurenset: Preon Special
mehr als 100 Feinde besiegen
Figurenset: Preon Special 2
mehr als 500 Feinde besiegen
Figurenset: Preon Special 3
mehr als 1000 Feinde besiegen
Figurenset: Retro Mechs
mehr als 'Final Strike' benutzen
Skizze # 15: Rafflesian
alle Videoclips sammeln
Skizze # 18: Nana
mehr als 40 Waffen kaufen
Skizze # 21: Dr. Psyche
alle Disc-Files sammeln
Skizze # 22: Mouse Mecha
mehr als 100 Kämpfe ausfechten
Skizze # 23: Support Mecha
mit X Level 30 erreichen
Skizze # 24: Proto Crab Mech
alle 10 Poster sammeln
Skizze # 39: Preon Army
mehr als 100 Preon-Feinde besiegen
Skizze # 55: Mega Man
alle Feld-Items sammeln
Skizze # 56: Duckbill Mole
sammelt alle Musikstücke
Skizze # 89: Giga City
alle Mechalinoids sammeln
Skizze # 91: Spielstand
50 mal sichern
Skizze # 99: Teleporter
gebt über 100.000 Zens aus

X-MEN LEGENDS

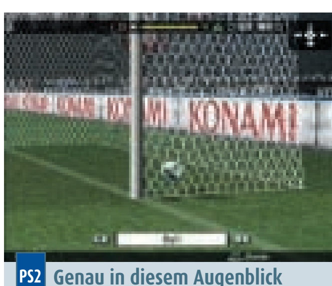
Xtreme Kostüme:
Gebt den folgenden Code im Hauptmenü ein, um die coolen Xtreme-Kostüme freizuschalten.
↑ ↑ ← → ↓ ↓ Start

Dangerroom-Discs:
Falls Ihr im Spielverlauf eine der Dangerroom-Discs verpasst habt, ist das noch kein Beinbruch. Beim Heiler könnt Ihr nämlich nicht nur Gesundheit, sondern auch die begehrten Scheiben erwerben. Allerdings verscherbelt der Kerl die Discs im Zufallsverfahren. Ihr müsst also schon eine Menge Zaster mitbringen, um alle Scheiben kaufen zu können. Theoretisch wird der Quacksalber die gesuchte Disc aber irgendwann rausrücken.

Geheimkunst:
Sobald Ihr alle 19 Skizzenbücher gesammelt habt, dürft Ihr in Colossus' Privatgemächern den schönen Künsten frönen. Hier habt Ihr nämlich Zugriff auf geheime Artworks und pittoreske Illustrationen aus dem "X-Men"-Universum.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Leichte Tore:
Beim folgenden Trick müsst Ihr das Timing genau einhalten: Sobald Ihr ein Tor schießt und der Ball komplett die Torlinie passiert, die Spieler aber noch nicht jubeln, pausiert Ihr das Spiel. Jetzt lasst Ihr die Wiederholung des Torschusses beliebig oft ablaufen. Jedes Wiederholungstor wird Eurem aktuellen Spielstand gutgeschrieben. Damit könnt Ihr Spiele gegen scheinbar übermächtige Computergegner herumreißen. Menschliche Gegenspieler solltet Ihr damit allerdings nicht beschummeln.



PS2 Genau in diesem Augenblick hämmert Ihr auf die Pausetaste!

GRAND THEFT AUTO ADVANCE



Cheat-Modus:
Gebt die folgende Kombination während des Spielverlaufs ein. Dadurch schaltet Ihr den Cheat-Modus frei und verfügt ab sofort über eine Koordinaten-Angabe.
A + B + Start

Pakete sammeln:
In "Grand Theft Auto Advance" sind insgesamt hundert versteckte Päckchen verteilt. Sobald Ihr eine bestimmte Anzahl gesammelt habt, werden Euch feine Bonus-Waffen in Euer Versteck geliefert. In der unten stehenden Liste könnt Ihr nachsehen, wieviel Pakete Ihr für welche Waffe benötigt.

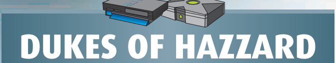
Uzi
20 Pakete
Körperpanzerung
30 Pakete
Shotgun
40 Pakete
Molotow-Cocktails
50 Pakete
Granaten
60 Pakete
Sturmgewehr
70 Pakete
Minigun
80 Pakete
Raketenwerfer
90 Pakete
1.000.000 Dollar
100 Pakete

Nie mehr müde:
Dieser Trick wird Euch bei langen Fluchten von Nutzen sein. Absolviert insgesamt zwölf Notruf-Missionen. Die Belohnung für Euer Gutmenschentum: Ihr werdet auch bei längeren Dauerlaufpassagen nicht mehr müde. Sobald Ihr neun 'Paramedic'-Missionen hinter Euch gebracht habt, bekommt Ihr zumindest einen heilsamen 'Erste Hilfe'-Koffer spendiert.

Schmiergelder:
Mit dem Erledigen von 'Vigilante'-Missionen könnt Ihr Euch bei der Polizei beliebt machen. Für zehn erledigte Missionen schicken Euch die Ordnungshüter ein Bündel Schmiergeld ins Versteck. Für 20 absolvierte Missionen auf jeder Insel winkt sogar eine Belohnung von insgesamt sechs fetten Bestechungssummen.

Flammenwerfer:
Diese feine Pyromanenschleuder bekommt Ihr, sobald insgesamt 20 Einsätze mit dem Feuerwehrauto auf Euer Konto gehen.

Fahrautomatik:
Bringt Euer Vehikel auf die passende Geschwindigkeit und haltet die Tasten ↑ + **R** gedrückt. Jetzt könnt Ihr den Gashebel loslassen und tuckert mit konstanter Geschwindigkeit dahin.



DUKES OF HAZZARD

Bonus-Dukes:
Für das Durchspielen bestimmter Missionen bekommt Ihr von den 'Dukes of Hazzard' neue Autoteile oder aufgemotzte Boliden spendiert. Womit die einzelnen Missionen dotiert sind, könnt Ihr in der hier angefügten Liste nachlesen. Sobald Ihr eine der Missionen geschafft habt, dürft Ihr die zusätzlichen Teile und Autos anwählen.

Moonshine Boost Turbo
'General Confusion'-Mission
neuer Carburetor
'Painting it Orange'-Mission
neue Übersetzung
'Stash Uncle Jesse'-Mission
Off-Road Reifen
'Pick up the Pick-Up'-Mission
Demolition Derby Modus
'Painting it Orange'-Mission
Head to Head Modus
'Volatile Siutation'-Mission
Hot Pursuit Modus
'Stock Car Rennen'-Mission
Racetrack Hot Laps
'Stock Car Rennen'-Mission
Double Zero
'Derby Race'-Mission
Limousine
'Painting it Orange'-Mission
Pickup Truck
'Still Running'-Mission
Polizeiwagen
'Picnic Persuasion'-Mission
General Lee
'Picnic Persuasion'-Mission
Roadrunner
'Daisy's Directions'-Mission
Sheriff-Wagen
'Stock Car Race'-Mission
schwarzer Wagen
'Stock Car Race'-Mission
Tow Truck
'Stock Car Race'-Mission
Turbo General Lee
'Runaway Daisy'-Mission

Making of The Dukes:
Das informative 'Ratbag Production Vision'-Video zeigt Euch exklusive Szenen aus der Produktionsphase des Country-Rasers. Um das Video freizuschalten, müsst Ihr Euch an insgesamt sechs unterschiedlichen Stunt-Sprüngen versuchen. Wenn Ihr jeden Stunt mit einer 'Fünf Sterne'-Wertung bewältigt, könnt Ihr den Clip vom Hauptmenü des Spiels aus anwählen.

STAR WARS BATTLEFRONT

Alle Planeten auswählen:
Im 'Historical Campaign'-Modus wählt Ihr zuerst die Klonkriege oder den galaktischen Bürgerkrieg. Von hier aus werdet Ihr auf den Bildschirm zur Planeten-Auswahl verfrachtet. Jetzt gebt Ihr den nachfolgenden Cheat ein, um auf einen Schlag sämtliche Planeten auswählen zu können. Der Cheat funktioniert nur für den Einzelspieler-Modus.

■ ● ■ ●

Kunst & Krempel:
Diverse Artworks und Kritzeleien dürft Ihr nach dem Erreichen bestimmter Vorgaben bestaunen. Entnehmt die jeweiligen Ziele der folgenden Auflistung. Wir geben immer zuerst den Planeten, dann die Mission und zuletzt die Kampagne an.

Naboo-Standbilder
Naboo: 'Rebellion auf Theed' Klonkriege
Star Wars Battlefront Artworks
Kashyyyk: 'Kashyyyk-Aggressive Negotiations' Klonkriege
Geonosis-Standbilder
Geonosis: 'Kampf um Geonosis' Klonkriege
Kamino-Storyboards
Kamino: 'Angriff auf Kamino' Klonkriege
Waffen & Einheiten
Rhen Var: 'Verteidigung des Gipfels' Klonkriege
Tatooine-Konzeptzeichnungen
Tatooine: 'Die Belagerung von Mos Eisley' galaktischer Bürgerkrieg
Yavin-Konzeptzeichnungen
Yavin 4: 'Das Ende von Yavin 4' galaktischer Bürgerkrieg
Hoth-Konzeptzeichnungen
Hoth: 'Kampf um Hoth' galaktischer Bürgerkrieg
Bespin-Konzeptzeichnungen
Bespin 'Befreiung der Wolkenstadt' galaktischer Bürgerkrieg
Endor-Standbilder
Bespin: 'Kampf in den Wolken' galaktischer Bürgerkrieg

Instant Action:
Dieser Modus steht Euch zur Verfügung, sobald Ihr eine Mission einer 'Historischen Kampagne' löst.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Cheats:
Jede Menge Cheats gibt's zum neuen Gangster-Kracher von Rockstar. Allerdings ist beim Einsatz der Schummeleien Vorsicht geboten: Aktivierte Cheats werden gespeichert und sind auch noch aktiv, wenn Ihr Euren Spielstand neu ladet. Außerdem verursachen die Cheats Probleme beim Durchspielen von "San Andreas". Am besten Ihr nutzt die Mogel-Codes zum Ausprobieren und verzichtet beim 'ernsten' Spielen darauf.

Autos zerstören
R2 L2 R1 L1 L2 R2 ▲ ■ ● ■ L2 L1
Selbstmord begehen
L2 → R1 ↓ R1 ← ← R1 L1 L2 L1
Autos auf dem Wasser
→ R2 ● R1 L2 ■ R1 R2
schwarzer Verkehr
● L2 ↑ R1 ← ✖ R1 L1 ← ●
aggressiver Verkehr
R2 ● R1 L2 ← R1 L1 R2 L2
Vier Sterne gesucht Level
R1 R1 ● L1 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
250.000$, volle Energie und Panzerung
R1 R2 L1 ✖ ← →
↑ ← ↓ → ↑
schnellere Fahrzeuge
→ R1 ↑ L2 L2 ← R1 L1 R1 R1
schnellere Uhr
● ● L1 ■ L1 ■ ■ ■ L1 ▲ ● ▲
schnellerer Spielablauf
▲ ↑ → ↓ L2 L1 ■
fliegende Boote
R2 ● ↑ L1 → R1 → ↑ ■ ▲
niedrigeres Gesucht-Level
R1 R1 ● R2 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
Overcast
R2 ✖ L1 L1 L2 L2 L2 ■
Fußgängerangriff
(lässt sich nicht deaktivieren)
↓ ↑ ↑ ↑ ✖ R2 R1 L2 L2
Fußgängeraufstand
(lässt sich nicht deaktivieren)
↓ ← ↑ ← ✖ R2 R1 L2 L1
Fußgänger mit Waffen
✖ R2 R1 ✖ ▲ ✖ ▲ ↑ ↓
perfektes Fahrverhalten
▲ R1 R1 ← R1 L1 R2 L1
rosa Verkehr
● L1 ↓ L2 ← ✖ R1 L1 → ●
Regenwetter
R2 ✖ L1 L1 L2 L2 L2 ●

sonniges Wetter
R2 ✖ L1 L1 L2 l2 L2 ✖
Regenwetter
R2 ✖ L1 L1 L2 L2 L2 ▲
Waffen 1
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓
→ ↑
Waffen 2
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓
↓ ←
Waffen 3
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓
↓ ↓
Gesucht-Level erhöhen
R1 R1 ● R2 → ← → ← → ←
langsamerer Spielverlauf
▲ ↑ → ↓ ■ R2 R1 R2
Hotring Racer #101
R1 ● R2 → L1 L2 ✖ ✖ ■ R1
Rhino
● ● L1 ● ● ● L1 L2 R1
▲ ● ▲
Stretch
R2 ↑ L2 ← ←R1 L1 ● →
Bloodring Banger
↓ R1 ● L2 L2 ✖ R1 L1 ← ←
Caddy
● L1 ↑ R1 L2 ✖ R1 L1 ● ✖
Hotring Racer
R2 L1 ● → ↑ ● R2
Rancher
↑ → → L1 → ↑ ■ L2
Romero
↓ R2 ↓ R1 L2 ← R1 L1 ← →
Trashmaster
● R1 ● R1 ← ← ← R1 L1 ● →

Lasst den Mond wachsen:
Sinnlos, aber witzig: Sobald Ihr den Erdtrabanten mit der Sniper-Rifle trefft, wächst er ein kleines Stückchen. Mit jedem Treffer wird der Mond größer, bis er schließlich wieder seine ursprüngliche Größe erhält.

Kugelsicherer Savanna:
Dieser Trick beschert Euch schon früh im Spiel einen fahrbaren Untersatz. Nach der Mission 'High Stakes, Low Rider', bleiben Caesar und sein Auto an der Ziellinie stehen. Bugsiert den Karren jetzt zur nächstgelegenen Werkstadt. Die Autotüren öffnen sich und Ihr nehmt den kugelsicheren Savanna in Besitz.

Paper Mario Die Legende vom Äonentor

 Gamecube

PLAYER'S GUIDE

So kommt Ihr durchs Märchenreich: Alle Dungeons von "Paper Mario: Die Legende vom Äonentor" findet Ihr in unserem Player's Guide beschrieben. Was Ihr noch erledigen müsst, entnehmt Ihr den Checklisten. Schließlich liefern wir noch Tatktiken zu den Bosskämpfen. Alle Namen stammen aus der englischen Version. *mw*

Prolog Checkliste:
Rogueport:
Rettet Goombella vor den X-Nauts
Sprecht mit Professor Frankly
Fahrt durch die Röhre nach unten

Rogueport Dungeon

Dringt nach Osten vor und steigt die Stufen hinunter. Nach einem weiteren Tutorial-Kampf geht's die Stufen auf der anderen Seite wieder nach oben. Von hier aus könnt Ihr mit der beweglichen Plattform zu einer Röhre fahren, die weiter nach unten führt. Folgt dem Pfad und sammelt unterwegs alle Items ein. Zerschlagt die gelben Blöcke, um Zugang zur nächsten Röhre zu erhalten. In diesem Abschnitt führt Euer Weg immer nach Osten, bis Ihr einen blauen Block seht. Springt an diesen Schalter, um eine Treppe zu aktivieren. Steigt empor und lasst Euch oben von der Plattform fallen, um einen schwarzen Schlüssel zu finden. Lauft die Treppe nochmal nach oben und tretet durch die Tür. Öffnet die schwarze Kiste mit dem Schlüssel und lasst Euch vom Insassen der Kiste verfluchen. Ab jetzt könnt Ihr Euch auf bestimmten Plattformen in ein Papierflugzeug verwandeln. Eine dieser Plattformen findet Ihr gleich draußen vor der Türe. Segelt in sanften Wellen bis ganz nach Westen und betretet die Halle des Äonentors. Hier steigt Ihr auf das kreisrunde Podest in der Mitte der Halle. Nach ein wenig magischem Brimborium geht's zurück zum Haus des Professors. Er verrät Euch das Versteck des ersten Kristallsterns. Bevor Ihr nach Petal Meadows aufbrecht, solltet Ihr mindestens eine Feuerblume in Euerem Inventar verstauen. Danach rutscht Ihr wieder durch die Kanalröhre. Diesmal bleibt ihr im ersten Stockwerk der Unterwelt und arbeitet Euch nach Osten vor, bis Ihr eine Flugplattform entdeckt. Segelt weiter nach rechts und tretet an den Rand des Wassers. Haut mit Eurem Hammer auf den Tentakel und bekriegt Euch mit dem glitschigen Blooper. Nach Eurem Sieg könnt Ihr über Plattformen zum Transportrohr nach Petal Meadows gelangen.

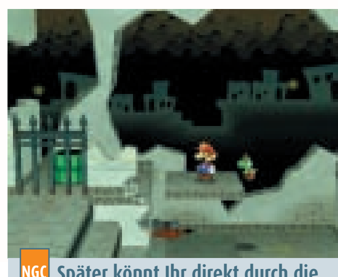


NGC Benutzt eine Feuerblume, um den Kalmar rasch zu verwursten.

Kapitel 1 Checkliste:
Petal-Meadows:
Aktiviert die Brücke mit dem Schalter im Hintergrund
Petalburg:
Redet mit dem Bürgermeister im rosa Haus
Sshwonk-Festung:
Antworten-Steinquiz:
Frage 1: Steinschlüssel
Frage 2: 16
Frage 3: Kroop
Frage 4: Hooktail Castle
Frage 5: Durch eine Röhre

Kapitel 1 Hooktails Schloss

Durch die Röhre erreicht Ihr das Domizil des Drachen. Im Inneren katapultiert Ihr Euch per Sprungfeder auf die Balustrade und verlasst die Eingangshalle nach Osten. Als Papierflieger überquert Ihr den Burggraben und erreicht den inneren Teil des Schlosses. Lest die Notiz vom Skelett, das Koops für seinen Vater hält, um Hooktails Schwachstelle herauszufinden. Berührt das rote Skelett vor der Tür im Osten und bahnt Euch mit dem Hammer einen Weg durch die angreifenden Massen. Sobald Ihr das rote Skelett trefft und im Kampf besiegt, ist der Totentanz beendet. Weiter im Osten steigt Ihr ein paar Stufen hinauf und lasst Euch über den Rand fallen. Dahinter aktiviert Ihr den violetten Schalter. Nutzt Koops Panzer, um Mario auf dem violetten Block zu positionieren und danach den Schalter zu betätigen. Mario kann jetzt den gelben Block zertrümmern und anschließend den gelben Schalter betätigen. Jetzt schießt Ihr Koops Panzer auf den roten Schalter, um die Treppe umzublättern. Jetzt könnt Ihr mit Koops den Schlüssel für die Tür im Osten ergattern. Stellt die Treppe wieder zurück und sperrt die Tür auf. Dringt weiter nach rechts vor. Die Gittertür passiert Ihr einmal mehr mit Koops zeitverzögertem Panzerschuss. Holt im Raum dahinter den Schlüssel aus der Truhe und spurtet dann durch das Labyrinth nach draußen, bevor Euch die Decke zerquetscht. Öffnet die schwarze Kiste und holt Euch einen neuen Fluch ab. Jetzt dürft Ihr Euch mit der R-Taste dünn machen und durch enge Ritzen schlüpfen. Wendet Eure neue Fähigkeit an, um durch die Gitterstäbe nach draußen zu kommen. In der nächsten Zelle holt Ihr Euch eine Brosche, die den Kampf gegen Hooktail stark vereinfacht. Dann kehrt Ihr zurück in den Raum mit dem roten Skelett. Hier schnappt Ihr Euch den roten Schlüssel hinter dem Gitter und spurtet nach Osten in den Raum mit dem großen grünen Block. Stellt Euch auf den Block und aktiviert ihn mit Koops Panzer. Oben schließt Ihr die Tür auf, aktiviert die blauen Schalter und hopst durch das Fenster nach



NGC Später könnt Ihr direkt durch die Gitterstäbe zur Röhre gelangen.

draußen. Außen an der Fassade lauft Ihr weiter nach Westen, um durch ein weiteres offenes Fenster wieder nach innen zu gelangen. Im nächsten Raum im Westen benutzt Ihr Koops Panzerschuss, um nach oben zu gelangen – geht weiter in westlicher Richtung. Hier trefft Ihr Ms. Mowz und bekommt u.a. den nächsten Schlüssel. Damit könnt Ihr eine Tür im Osten aufschließen, wo Ihr mit Hilfe von Koops nach oben fahrt und auf dem schmalen Sims nach Westen balanciert. Flutscht durch die Gitterstäbe und segelt als Papierflieger nach Osten. Hinter der Tür steigt Ihr die Treppen nach unten, betätigt den gelben Schalter und holt Euch mit Koops Panzer den Schlüssel. Dann erklimmt Ihr die Stufen nach oben, öffnet die letzte Tür und steigt hinauf zu Hooktails Dachkammer.



NGC Benutzt das 'Sound FX'-Badge und gewährt Hooktail kein Pardon!

Kapitel 2 Checkliste:
Rogueport-Dungeon:
Folgt dem Puni zum großen Baum
Boggly-Woods:
Redet mit Madam Flurrie
Sucht Flurries Halsband
Geht mit Flurrie durch den geheimen Eingang in den großen Baum

Kapitel 2
Der große Baum

Nach einem kurzen Geplänkel mit zwei X-Nauts redet Ihr mit den Punies und benutzt schließlich die Röhren, um Euch im Baum nach oben zu kämpfen. Im höchsten Stockwerk des Baumes werden die Punies und deren Ältester gefangen gehalten. Im Westen trefft Ihr wieder mal auf Ms. Mowz und erledigt die schlafende Wache. Danach könnt Ihr mit dem roten Schlüssel den Ältesten der Punies befreien. Zusammen kehrt Ihr zurück zu den Punies am Eingang und bekommt den 'Puni-Orb' überreicht. Ein Stockwerk höher könnt Ihr den Orb einsetzen und eine Röhre aktivieren, die Euch in die unteren Bereiche des Baumes führt. Hier gebt Ihr dem X-Naut Zunder und öffnet das Tor zum Eingangsbereich. Nehmt alle momentan freien Punies mit und setzt in der Säule vor dem Abgrund den Orb ein. Blast alle Punies mit Flurrie in den Abgrund und wartet, bis diese als Seifenblasen aufsteigen und von Flurrie auf die andere Seite gepustet werden. Hier könnt Ihr weiter nach unten vordringen. Sobald Ihr auf die Ebene kommt, wo sich die Spinnen von der Decke abseilen, nutzt Ihr Flurries Eiswind, um die Achtbeiner schockzufrosten, damit die Punies nicht flüchten. Den Jabbie-Stützpunkt im Westen ignoriert Ihr fürs Erste und führt Eure kleine Armee lieber Richtung Osten. Hier befindet sich ein weiterer Stützpunkt, den Ihr mit Hilfe von Flurries Eisatem und Euren tapferen Punies erobert. So erhaltet Ihr den blauen Schlüssel, mit dem Ihr die restlichen Punies aus ihrer Gefangenschaft erlöst. Eure Holzwurm-Hundertschaft führt Ihr jetzt zur Jabbie-Festung im Westen des Baumstammes. Auch diese Schlacht lässt sich mit Flurries Gebläse leicht gewinnen. Zerstört die Festung und steigt weiter nach unten, bis Ihr eine Säule seht, in die Ihr Euren Puni-Orb einsetzt. Eine Falle! Zwängt Mario durch die Gitterstäbe und rutscht durch die Röhre nach unten, wo Ihr den schwarzen Schalter betätigt. Jetzt kehrt Ihr zum Aufbewahrungsort des blauen Schlüssels zurück und ordnet die Symbole auf den Säulen folgendermaßen an: Sonne, Mond, Puni, Stern. 'Röhrt' nach unten und schnappt Euch die Super-Stiefel. Jetzt könnt Ihr das große X auf dem Boden des Puni-Käfigs per Drehsprung zerbrechen. Blast Eure Würmchen alle nach unten und lasst Euch ebenfalls durch das Loch fallen. Mit der gesamten Menagerie geht's zurück nach oben und links durch die Röhre, wo Ihr den Puni-Orb in einer Säule platziert und ein weiteres X zerbrecht. Kehrt in den Raum zurück und blast die Punies durch das neue Loch im Boden. Folgt ihnen und schlüpft durch die Röhre. Geht weiter, bis Ihr ein geflutetes Areal betretet. Hier benutzt Ihr die Röhre, springt über die Säulen und nutzt eine weitere Röhre, die Euch zu einem blauen Schalter bringt. Stellt Euch auf den Schalter, lasst Koops Panzer in der Luft anhalten und tretet beiseite. Dann löst Ihr mit dem Panzer den Schalter aus und öffnet den Basin-Abfluss. Kehrt zu Euren Punies zurück und saust mit ihnen per Röhre nach unten. Hier platziert Ihr den Puni-Orb in der Säule, damit die Plattform herabfährt, dann setzt Ihr den Orb in der Stele mit dem Kristallstern ein. Nach der Szene mit Lord Crump müsst Ihr den Baum innerhalb von fünf Minuten verlassen. Keine Hektik! Benutzt die Röhren und blast am Ende alle Punies über den Abgrund mit der Seifenlauge. Oben steht der Bosskampf gegen den Papproboter Magnus von Grapple an.



NGC Der Papier-Roboter ist anfällig gegen den Earthquake-Special-Move.

Kapitel 3 Checkliste:

Rogueport:
- Holt Euch ein Zugticket von Don Piata

Glitzville:
- Lasst Euch bei Grubba als Wrestler eintragen und meistert die Minor League
- Geht vor dem letzten Kampf zum Hot-Dog-Stand
- Aktiviert die Treppe zum Saftladen und fliegt vom Dach zum Ei
- Besiegt mit Yoshi die Armored Harriers
- Besiegt die ersten beiden Gegner der Major League
- Holt aus der Saftbar den Superhammer
- Zertrümmert den großen gelben Block im Major-League Raum
- Holt mit Yoshi den Zettel vom Regal

Kapitel 3
Das Geheimniss von Glitzville

Holt Euch aus der Telefonzelle am Glitzville-Hauptplatz den Schlüssel zum Lagerraum und untersucht diesen. Nach einer Szene mit Ms. Mowz blast Ihr mit Flurrie die Verkleidung von den Kisten weg. Zerschlagt alle Kisten und betätigt den Schalter, um eine Treppe zu aktivieren. Oben segelt Ihr mit Yoshi über die Container, zerschlagt den großen Kasten und schlüpft ins Lüftungssystem. Belauscht durch das Guckloch das Gespräch. Dann macht Ihr Euch dünn und rutscht durch das Lüftungsgitter. Kehrt zurück in den Major-Legaue-Raum und besiegt die letzten Gegner. Dann lauft Ihr mit Flurrie ins Foyer und blast alle 'Gonzales'-Poster von den Wänden. Hinter einem findet Ihr den Schlüssel zum zweiten Stock der Lagerräume. Mit Yoshi überwindet Ihr die Lücke und zerschlagt den großen Block, um die verschwundenen Kämpfer zu finden. Danach registriert Ihr Euch für den Titelkampf. Blast mit Flurrie die Wand im Osten weg, nachdem Ihr eingesperrt wurdet, und flieht durch die Toilette.



NGC Blockt Rawk Hawks letzte Attacke und kontert mit Earthquake.

Klettert mit Yoshi auf die Kisten links im Raum des Champions und gleitet nach rechts auf den Sims. Zertrümmert mit einem Drehschlag die Verkleidung und arbeitet Euch durch den Lüftungsschacht zu Grubbas Büro vor. Untersucht seinen Schreibtisch und folgt ihm zum Ring. Besiegt den mutierten Macho-Grubba.



NGC Nutzt den Powerbounce und Goombellas Multibonk-Attacke.

Kapitel 4 Checkliste:

Rogueport:
- Sucht Darkly und lasst Euch markieren

Rogueport-Dungeon:
- Lasst Euch durch das Gitter in West-Rogueport fallen
- Benutzt die Röhre nach Twilight Town

Twilight Town:
- Sprecht mit dem Bürgermeister
- Sprecht mit dem Torwächter im Osten
- Kehrt zurück zum Bürgermeister
- Verlasst Twilight-Town nach Osten
- Holt den schwarzen Schlüssel aus der Scheune
- Holt mit Koops den Ladenschlüssel hinter dem Baumstamm im Osten
- Kehrt zurück zum Laden und öffnet die schwarze Truhe
- Rollt unter dem Baumstamm durch
- Blast mit Flurrie die Tapete von der Röhre
- Kämpft Euch zum Creepy Steeple vor

Kapitel 4
Creepy Steeple

Rollt unter dem Eingangstor durch und betretet die Eingangshalle. Schiebt die Sternskulptur im hinteren Teil des Raumes zurück und lasst Euch nach unten fallen. Wandelt im Korridor nach Westen und öffnet die Kiste, um alle Geister freizulassen. Antwortet '200' auf die Frage des letzten Geistes und kehrt zurück in die Haupthalle. Dort öffnet Ihr die Tür in der Mitte der Südmauer und lauft im Hof bis ganz nach rechts, wo Ihr den roten Schalter betätigt. Hinter der Tür im Norden steht eine Treppe, die Ihr emporklimmt und so auf die obere Balustrade der Haupthalle gelangt. Benutzt Yoshi, um nach Osten durchzukommen und schnappt Euch den Steeple-Schlüssel. Lasst Euch zurück in die Haupthalle fallen und tretet durch die Tür im Norden. Hier lauft Ihr bis ganz nach rechts und betätigt den Schalter. Im Süden führt eine Tür zur Treppe, die zur Balustrade führt. Reitet auf Yoshi bis nach links und schließt die Tür auf. Steigt das Treppenhaus hoch und stellt Euch erstmals dem Geist von Creepy Steeple.



NGC Den ersten Kampf könnt Ihr nur scheinbar gewinnen...

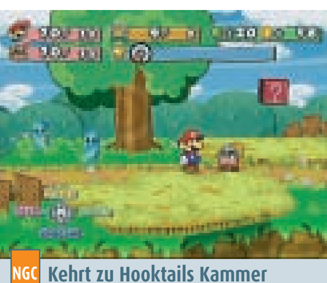
Kehrt zurück nach Twilight Town und flieht aus dem Kampf gegen Euren Doppelgänger. Sucht danach die Hexe Vivian in Twilight Town. Findet deren Superbombe im nahen Gebüsch. Benützt Vivians Spezialfähigkeit bei den Vögeln am Dorfausgang. Lasst Euch in den Brunnen vor dem Eingangstor zum Steeple fallen und erledigt die nervigen Käfer. Schiebt das Gitter im Osten den Gang nach oben und lasst Euch von Vivian in den Untergrund ziehen. Lauft den Gang nach oben und zerstört das X. Von hier aus lauft Ihr bis ganz nach links und rollt in einen versperrten Raum. Versteckt Euch in Hörweite des Papageis, um den Namen Eures Doppelgängers zu erfahren. Eilt zurück zur Scheune und ruft ihm den Namen entgegen.



NGC Ignoriert den Partner und konzentriert Euch voll auf den 'Mario'.

Kapitel 5 Checkliste:

Rogueport:
Trefft Flavio am Hafen
Fragt den Barkeeper nach Bobbery
Klettert mit Yoshi auf die Dächer von Ost-Rogueport
Rollt durch den Kamin und sprecht mit Bobbery
Holt Scarlettes Brief vom Bartender
Gebt den Brief an Bobbery
Keelhaul-Key:
Verteidigt die Basis gegen die Irrlichter
Erkundet den Dschungel im Osten
Folgt Bobbery nach Osten
Hämmert gegen die Palme
Rutscht durch die Röhre unter der Brücke
Pflückt zwei Kokosnüsse
Bringt Flavio eine Kokosnuss
Bringt Bobbery die Cola
Sprecht mit Flavio
Öffnet die Piratengrotte



NGC Kehrt zu Hooktails Kammer zurück, um Ms. Mowz zu rekrutieren.

Kapitel 5 Piratengrotte

Dringt nach Osten in die Grotte vor. Springt über das Schiff und reitet auf Yoshi über die Spikes, sobald diese im Boden verschwinden. Springt im nächsten Abschnitt auf die Bullet Bills und zerstört die beiden Kanonen. Überquert den Kanal, indem Ihr auf das Boot springt und klettert die Felsklippen nach oben. Sprengt oben mit Bobbery den Durchgang auf und springt im folgenden Raum auf das schwimmende Fass. Von hier aus könnt Ihr mit Koops verzögertem Panzerschuss auf der Plattform nach oben fahren und einen Schlüssel einsacken. Am Fuß der Felsklippen sperrt Ihr jetzt die Tür auf und dringt weiter in die Grotte vor. Mit Vivians Spezialfähigkeit übersteht Ihr eine weitere Stachelpassage. Schließlich gelangt Ihr zu einem Schiff, in dem eine schwarze Kiste steht. Nach einem Gespräch mit dem eingesperrten Unhold tauchen einige Ember auf. Erledigt die Flammenwesen und sperrt die Kiste auf. Ab jetzt könnt Ihr Euch in ein Papierboot verwandeln. Kehrt zurück zum Kliff und steigt abermals empor. In der Kammer im Westen findet Ihr eine Boot-Plattform. Faltet Euch ein und stürzt den Wasserfall hinunter. Im Osten schippert Ihr zu einer zweiten Boot-Plattform und sammelt eine Kurbel ein. Damit könnt Ihr die Winde am Fuß des Wasserfalls bedienen. Öffnet das Schleusentor und stürzt Euch nochmals den Wasserfall hinunter. Passiert die Schleuse, weicht den Wellen aus und dümpelt nach Osten. Auf einem Floß darben zahlreiche Pilzköpfe. Hier könnt Ihr Euch wieder entfalten und durch eine Röhre in den Hintergrund gelangen. Springt nach links und schlüpft durch die Röhre zu einer Flieger-Plattform. Landet als Flieger auf den beiden Plattformen, die zu blauen Schaltern führen und betätigt diese. Jetzt könnt Ihr ganz nach rechts fliegen.



NGC Nutzt Massenangriffe, um Cortez' Extremitäten auszuschalten.

Kapitel 6 Checkliste:

X-Naut Festung:
Sprecht mit TEC und benutzt den Lift
Betretet das Labor im Westflügel und ordnet die Tränke an: Rot, Blau, Orange, Grün
Drückt den Knopf, wenn der Trank stoppt
Drückt den letzten Knopf nach exakt 30 Sekunden
Rogueport-Dungeon:
Platziert den Kristallstern am Tor
Rogueport
Sprecht mit Don Piata
Keelhaul-Key
Sprecht mit Francessca
Sucht den Ring
Rogueport
Holt das Zugticket von Don Pianta
Steigt in den Excess-Express
Excess-Express
Lest die Notiz auf dem Boden
Sprecht ganz links mit dem Kontrolleur
Sprecht beim Shop mit Pennington
Folgt den Fußspuren nach rechts
Öffnet die Schublade in Raum 003
Bringt dem Bob-Omb das Autogramm vom Zugführer
Sprecht mit dem Kontrolleur und versteckt Euch mit Vivian im Abteil 004
Sprecht mit dem Geist und danach mit dem Kontrolleur
Bringt dem Geist das Tagebuch, dem Kontrolleur das Laken und geht ins Bett
Sprecht mit Pennington, durchsucht Abteil 001 und bringt die Notiz zu ihm
Versteckt Euch mit Vivian in Marios Raum und fangt Zip Toad

Kapitel 6 Riverside Station

Sprecht mit dem Schaffner rechts bei der Zugbrücke. Betretet die Station und wendet Euch nach rechts. Rollt durch den kleinen Durchlass und betätigt den blauen Schalter. Die entstandene Treppe steigt Ihr nach oben und geht durch die Tür. Hier geht's eine weitere Treppe nach oben und über bewegliche Plattformen. Ganz rechts könnt Ihr mit Koops den Stations-Schlüssel einsammeln. Tretet durch die Tür nach draußen und kämpft Euch die Treppen nach unten. In der vermeintlichen Sackgasse hilft Flurries Puste weiter. Dahinter springt Ihr über das Loch im Boden und rollt durch den Irrgarten immer nach Westen, bis Ihr in einen Abraumbehälter plumpst. Weiter nach links kommt Ihr zu blauen Blöcken, die Ihr so oft treffen müsst, wie die Nummern darauf angeben. Klettert die Stufen hinauf und holt Euch ganz rechts die Ultra-Stiefel aus einer Kiste. Damit macht Ihr einen Federsprung und hängt Euch an die Deckenrohre. Hangelt zum Käfig und macht einen weiteren Federsprung gegen das Regal mit dem Aufzugschlüssel. Fahrt mit dem Lift nach unten und pustet mit Flurrie die schwarzen Viecher weg. Legt den Hebel um und betätigt den blauen Schalter. Kehrt jetzt zurück in den Zug und legt Euch zur Ruhe. Am nächsten Morgen sprecht Ihr mit dem Zugführer und seht Euch dann im Gepäckabteil ganz hinten um. Blast die Smorgs mit Flurrie weg und macht einen Federsprung an die Rohre. Hangelt aus dem Zug und kämpft Euch über das Dach nach vorne. Sprengt mit Bobbery die Smorg-Masse auseinander, wenn sie zu dicht wird.



NGC Mit Art-Attack zerstört Ihr die Fangarme. Dann ist der Rumpf dran.

Kapitel 7 Checkliste:

Poshley-Hights:
Holt den Stern aus dem Museum
Rogueport-Dungeon:
Bringt den Stern zum Äonentor
Reist durch die Röhre zum Fahr Outpost
Fahr Outpost:
Sprecht mit dem Bürgermeister
Poshley Hights:
Sprecht mit dem goldenen Bob-Omb
General Whites Reiseroute:
Petalburg, Keelhaul Key, Glitzville, Großer Baum, Twilight Zone, Fahr Outpost

Kapitel 7 X-Naut Festung

Fahrt die Förderbänder hinauf und besiegt den Elite X-Naut. Prägt Euch im nächsten Raum den gelben Pfad auf dem Boden ein und folgt ihm zur Kiste mit der Schlüsselkarte. Fahrt mit dem Aufzug zu Sublevel 2 hinunter und geht ganz nach rechts in Grodus' Gemächer. Besiegt den lästigen X-Yux, indem Ihr seinen Attacken ausweicht und sein Schutzschild mit Mehrfachsprüngen beseitigt. In Grodus' Büro schnappt Ihr Euch die Schlüsselkarte. Im Raum ganz links dürft Ihr wieder nur auf die richtigen Fliesen treten. Die Weg-Karte hängt an der Wand. Holt Euch die Schlüsselkarte und fahrt hinauf zu Sublevel 1. Betretet die Türe ganz rechts, der Code lautet 014029.

Kapitel 7
X-Naut Festung:

X-Naut Quiz:
Frage 1: Aufzugschlüssel
Frage 2: Koopie Koo
Frage 3: 6 Beine
Frage 4: Hooktails Magen
Frage 5: Prinz Mush

Mit dem Aufzugschlüssel könnt Ihr jetzt den Aufzug in Sublevel 2 aktivieren. Fahrt auf Sublevel 3 und folgt den blau leuchtenden Fliesen zu einer weiteren Schlüsselkarte. Ganz rechts könnt Ihr jetzt alle Schlüsselkarten beliebig in die Schlösser stecken und die X-Naut Fabrik betreten. Werft Bobbery über das Gitter, um den blauen Schalter zu betätigen. Dann schlüpft Ihr durch die Gitterstäbe und lasst Euch von Vivian unter das Förderband ziehen. Auf der anderen Seite der Stahlwand springt Ihr auf die Plattform, fahrt nach oben und lasst Euch nach links befördern. Hier bringt Euch eine Röhre in den Hintergrund, wo Ihr Euch über die Plattformen und die Zahnräder zu einer Röhre vorarbeitet, die Euch zu einem blauen Schalter führt. Aktiviert diesen und steigt die Stufen nach oben. Von hier könnt Ihr als Papierflieger die Schlüsselkarte erreichen. Wiederholt die Kletterei und öffnet die Tür rechts oben mit der Schlüsselkarte. Dahinter wartet Magnus von Grapple 2.0 (siehe Magnus 1)!

Kapitel 8
Palast der Schatten

Anfangs könnt Ihr Euch nur immer weiter nach unten kämpfen, bis Ihr schließlich in einen Korridor gelangt, in dem Spikes kurz vor Euch aus dem Boden kommen. Tastet Euch Schritt für Schritt vor in den nächsten Abschnitt. Hier kommen nervige Flammenwände ins Spiel, über die Ihr nur mit Sprunggeschick kommt. Im zweiten Flammen-Abschnitt könnt Ihr nicht mehr alle Wände überspringen. Den Wänden auf Kopfhöhe könnt Ihr nur mit Vivians Hilfe ausweichen. Nach den Feuerspielen kommt ein letzter Totentanz: Hämmert auf den blauen Zombie oder werft ihm den explodierenden Bobbery in den Weg. Nach der knochigen Einlage habt Ihr einen Palastschlüssel und geht weiter in Richtung Osten. Nach etlichen Treppenfluchten steht Ihr in einem Raum mit Treppenhaus. Hier dürft Ihr immer nur durch eine der beiden östlichen Türen gehen, sonst landet Ihr im vorherigen Raum und müsst nochmals anfangen. Die korrekte Reihenfolge lautet: unten, unten, oben, oben, unten, oben, unten. In der unterirdischen Stadt sprengt Ihr mit Bobbery die beiden Kettenhund-Statuen und 'röhrt' in den Hintergrund, wo Ihr die blauen Schalter umlegt. Ignoriert vorerst den Turm und kämpft Euch durch die Korridore im Osten. Nach einer Weile werdet Ihr von Gloomtail überrascht.



NGC Hooktails Bruder bezwingt Ihr mit starken Sprungattacken.


NGC Die X-naut Fabrik auf dem Mond ist ein knobelintensiver Abschnitt. Im Hintergrund seht Ihr die Plattformen und Zahnräder, über die Ihr zum Ziel kommt.

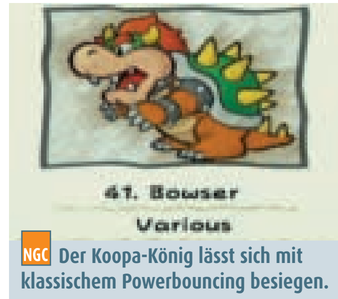
Nach Eurem Sieg nehmt Ihr den Sternenschlüssel und kehrt zurück zum Turm. Fahrt als Papierboot zum Eingang und betretet das mysteriöse Bauwerk. Geht über die Wendeltreppe ganz nach oben und setzt den Schlüssel in die Säule ein. Dann öffnet Ihr die Türen in den unteren beiden Stockwerken. Im Erdgeschoss tretet Ihr zuerst in die Türe im Südosten. Sobald Ihr hier gegen das Hindernis knallt, blast Ihr mit Flurrie kräftig dagegen, um den ersten Palast-Schlüssel zu ergattern. Dann macht Ihr gegen den Uhrzeigersinn weiter: Im nächsten Raum geht Ihr durch die Wand und betätigt den blauen Schalter. Im Raum darauf zertrümmert Ihr alle grauen Steinblöcke und im letzten Raum des Erdgeschosses müsst Ihr den linken roten Block dreimal, den rechten zweimal treffen. Im ersten Stock geht's in derselben Reihenfolge weiter: Im ersten Raum versteckt Ihr Euch mit Vivian im Boden und hüpft gegen den unsichtbaren Block. In Raum Nummer 2 bombt Ihr Euch durch die Ostmauer und Raum 3 enthält zwei weitere zerbröselbare Steinblöcke. Jetzt könnt Ihr die Schlüssel aus beiden Räumen mit Steinblöcken einsammeln. Ein Raum ist noch übrig. Hier vernichtet Ihr die Skelette in folgender Reihenfolge: grau, rot, beige, blau. Endlich könnt Ihr nun alle Schlüssel im zweiten Stock einsetzen. Verlasst den Turm und macht Euch auf in Richtung Osten. Vorher müsst Ihr noch die Schattensirenen verhauen. In der vermeintlichen Sackgasse hilft Flurrie weiter. In der verdeckten Passage tastet Ihr Euch nach links bis zum Rand vor und saust mit Yoshi über die Lücke. Im nächsten Raum steigt Ihr mit Mario die Stufen empor, nachdem Ihr Koops Panzer vor dem roten Schalter positioniert habt. Im Abschnitt danach geht Ihr gleich nach links und betätigt dort den grünen Schalter. Mit Yoshi überquert Ihr jetzt den Abgrund rechts und lasst Euch danach hinunterfallen. Aktiviert hier den violetten Schalter und springt schnell auf den gleichfarbigen Block. Jetzt hurtig auf Yoshi gesprungen und weiter nach rechts, bevor der Block ganz oben ankommt! Klettert die Stufen nach oben und werft Bobbery nach unten auf den Schalter für die Plattform. Weiter geht's nach rechts zum Riesenrad. Springt auf die unterste Plattform und schnappt Euch mit Koops den Schlüssel. Rechts könnt Ihr die Tür öffnen, die Stufen nach oben laufen und die Blöcke in folgender Reihenfolge treffen: Eins, Drei, Vier, Sechs . Jetzt fahrt Ihr mit dem Riesenrad auf die andere Seite und blast mit Flurrie gegen den Block in der Mitte. Den Steinblock zertrümmert Ihr via Drehschlag. Im nächsten Raum balanciert Ihr auf dem Sims entlang und landet als Papierflieger auf der mittleren Plattform. Tretet durch die Tür, aktiviert den roten Schalter und spurtet mit Yoshi die Treppe hoch bis zum Schlüssel. Kehrt zum Abflugfeld zurück und segelt ganz nach rechts.



NGC Springt mit dem Mehrfachsprung auf die Schildprojektoren.



NGC Erledigt zuerst Kammy, um die magischen Attacken abzustellen.



NGC Der Koopa-König lässt sich mit klassischem Powerbouncing besiegen.



NGC Nutzt 'Supernova', um die Hände der Hexe zu zerstören.

Jahresinhalt 2004

FEATURES & REPORTAGEN

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
.hack Part 1: Infection	PS2	4	71	71%
.hack Part 2: Mutation	PS2	8	92	71%
.hack Part 3: Outbreak	PS2	10	97	72%
1080° Avalanche	NGC	1	62	85%
Akte X: Resist or Serve	PS2	6	72	73%
Alarm für Cobra 11	PS2	2	76	54%
Alias	PS2	5	92	71%
Alias	Xbox	5	92	71%
Animal Crossing	NGC	10	88	88%
Arc: Twilight of the Spirits	PS2	3	58	80%
Armed and Dangerous	Xbox	4	66	77%
Army Men: Sarge's War	PS2	11	103	52%
Army Men: Sarge's War	Xbox	11	103	52%
Arx Fatalis	Xbox	1	100	79%
Asterix & Obelix XXL	PS2	1	125	61%
Asterix & Obelix XXL	NGC	8	102	61%
Asterix & Obelix XXL	GBA	9	85	54%
Athens 2004	PS2	8	75	80%
Backyard Wrestling	PS2	1	115	58%
Backyard Wrestling	Xbox	1	115	58%
Backyard Wrestling 2	PS2	12	134	59%
Backyard Wrestling 2	Xbox	12	134	59%
Bad Boys 2	PS2	5	83	52%
Bad Boys 2	Xbox	5	83	52%
Baldur's Gate Dark Alliance	GBA	3	81	68%
Baldur's Gate Dark Alliance 2	PS2	1	83	85%
Baldur's Gate Dark Alliance 2	Xbox	1	83	85%
Baphomets Fluch 3	PS2	1	102	82%
Baphomets Fluch 3	Xbox	1	102	82%
Bass Master Fishing	PS2	6	95	52%
Batman: Rise of Sin Tzu	PS2	2	72	60%
Batman: Rise of Sin Tzu	Xbox	2	72	60%
Batman: Rise of Sin Tzu	NGC	2	72	60%
Battlestar Galactica	PS2	2	62	74%
Battlestar Galactica	Xbox	2	62	74%
BDFL Manager 2004	PS2	4	77	78%
BDFL Manager 2004	Xbox	4	77	78%
BDFL Manager 2005	PS2	12	131	78%
BDFL Manager 2005	Xbox	12	131	78%
Beyond Good & Evil	Xbox	4	60	90%
Beyond Good & Evil	NGC	4	60	90%
Big Mutha Truckers	NGC	2	78	75%
Bloody Roar 4	PS2	1	109	79%
Bloody Roar Extreme	Xbox	1	109	75%
Boktai: The Sun is in Your Hand	GBA	7	96	79%
Bombastic	PS2	2	79	64%
Breakdown	Xbox	7	88	73%
Burnout 3: Takedown	PS2	10	74	90%
Burnout 3: Takedown	Xbox	10	74	90%
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln	PS2	5	90	72%
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln	Xbox	5	90	72%
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln	NGC	5	90	72%
Carve	Xbox	3	52	81%
Castlevania	PS2	3	50	86%
Catwoman	PS2	9	78	82%
Catwoman	Xbox	9	78	82%
Catwoman	NGC	9	78	82%
Celebrity Deathmatch	PS2	1	115	32%
Celebrity Deathmatch	Xbox	1	115	32%
Champions of Norrath	PS2	5	66	87%
Chronicles of Riddick, The: Escape from Butcher Bay	Xbox	8	48	90%
Club Football 2005	PS2	12	134	74%
Club Football 2005	Xbox	12	134	74%
Colin McRae Rally 2005	PS2	10	92	90%
Colin McRae Rally 2005	Xbox	10	92	90%
Conan	Xbox	4	76	62%
Conan	PS2	5	89	61%
Conflict: Vietnam	Xbox	10	77	73%
Conflict: Vietnam	PS2	10	77	71%
Counterstrike	Xbox	1	58	70%
Crash Bandicoot: Fusion	GBA	8	107	72%
Crash Nitro Kart	PS2	1	110	74%
Crash Nitro Kart	Xbox	1	110	74%
Crash Nitro Kart	NGC	1	110	74%
Crash Twinsanity	PS2	11	86	80%
Crash Twinsanity	Xbox	11	86	80%
Crimson Sea 2	PS2	10	96	77%
Crimson Tears	PS2	12	83	62%
Crisis Zone	PS2	11	108	80%
Crouching Tiger, Hidden Dragon	PS2	1	124	54%
CT Special Forces 3: Bioterror	GBA	6	99	77%
Curse: The Eye of Isis	Xbox	6	75	63%
Cy Girls	PS2	6	81	60%
Dance: Europe	PS2	4	77	75%
Dance: UK	PS2	1	118	75%
Dancing Stage Fever	PS2	1	118	77%
Dancing Stage Fusion	PS2	12	133	83%
Dancing Stage Unleashed	Xbox	5	69	79%
Dark Wind	PS2	11	110	75%
Dead Man's Hand	Xbox	5	78	71%
Deadly Skies 2	PS2	6	93	65%
Def Jam Fight for NY	PS2	11	106	86%
Def Jam Fight for NY	Xbox	11	106	86%
Def Jam Fight for NY	NGC	11	106	86%
Demon Stone	PS2	10	87	80%
Destruction Derby Arenas	PS2	2	68	69%
Deus Ex: Invisible War	Xbox	4	54	85%
Deutschland sucht den Superstar	GBA	2	82	72%
Deutschland sucht den Superstar	PS2	2	71	70%
Disgaea: Hour of Darkness	PS2	8	94	86%
Disney's Tricky Mickey	NGC	4	49	34%
Donkey Kong Country 2	GBA	8	106	84%
Donkey Konga	NGC	10	84	78%
Downhill Domination	PS2	3	64	82%
Dragon Ball Z Budokai 2	PS2	2	76	72%
Dragon Ball Z Taiketsu	GBA	6	99	38%
Dragon's Lair 3D	PS2	5	86	51%
Dragon's Lair 3D	Xbox	5	86	51%
Dragon's Lair 3D	NGC	5	86	51%
Drakengard	PS2	6	90	80%
DRIV3R	PS2	8	76	68%
DRIV3R	Xbox	8	76	68%
DTM Race Driver 2	Xbox	5	72	89%
DTM Race Driver 2	PS2	11	92	89%
Dynasty Tactics 2	PS2	2	73	74%
Dynasty Warriors 4	Xbox	2	78	78%
Dynasty Warriors 4 Empires	PS2	11	101	79%
Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends	PS2	4	77	79%
Elder Scrolls 3, The: Morrowind – Game of the Year Edition	Xbox	4	61	90%
ESPN NBA Basketball	PS2	1	122	88%
ESPN NBA Basketball	Xbox	1	122	88%
Everquest Online Adventures	PS2	3	68	85%
Fable	Xbox	11	54	90%
Fallout: Brotherhood of Steel	PS2	2	64	77%
Fallout: Brotherhood of Steel	Xbox	2	64	77%
Fame Academy	PS2	1	119	65%
FIFA Football 2005	PS2	11	58	85%
FIFA Football 2005	Xbox	11	58	85%
FIFA Football 2005	NGC	11	58	85%
Fight Night 2004	PS2	5	95	86%
Fight Night 2004	Xbox	5	95	86%
Final Fantasy Crystal Chronicles	NGC	4	64	83%
Final Fantasy X-2	PS2	4	46	85%
Findet Nemo	PS2	1	116	62%
Findet Nemo	Xbox	1	116	62%
Findet Nemo	NGC	1	116	62%
Fire Emblem	GBA	8	105	90%
Firefighter F.D. 18	PS2	5	91	67%
FlatOut	PS2	12	130	82%
Flipnic	PS2	3	63	79%
Forbidden Siren	PS2	4	62	68%
Formel Eins 04	PS2	9	74	81%
Full Spectrum Warrior	Xbox	8	80	83%
Fußball Manager 2004	PS2	1	114	79%
Fußball Manager 2004	Xbox	1	114	79%
Fußball Manager 2005	PS2	12	129	86%
Fußball Manager 2005	Xbox	12	129	86%
Future Tactics: The Uprising	Xbox	12	122	77%
Future Tactics: The Uprising	PS2	12	122	76%
Future Tactics: The Uprising	NGC	12	122	76%
F-Zero GP Legend	GBA	8	106	80%
Galleon	Xbox	7	80	78%
Geistervilla, Die	Xbox	6	92	75%
Geistervilla, Die	PS2	6	92	70%
Get on da Mic	PS2	12	126	46%
Ghost Master: The Gravenville Chronicles	PS2	11	111	61%
Ghost Master: The Gravenville Chronicles	Xbox	11	111	61%
Ghost Recon Jungle Storm	PS2	5	71	75%
Ghosthunter	PS2	1	56	83%
Glass Rose	PS2	5	87	36%
Goblin Commander	PS2	5	77	77%
Goblin Commander	Xbox	5	77	77%
Goblin Commander	NGC	5	77	77%
Gotcha Force	NGC	3	63	54%
Grabbed by the Ghoulies	Xbox	1	92	76%
Gradius 5	PS2	11	78	87%
Gran Turismo 4 Prologue	PS2	7	76	78%
Grand Theft Auto Doppelpack	Xbox	3	48	91%
Grosse Haie – Kleine Fische	PS2	12	106	70%
Grosse Haie – Kleine Fische	Xbox	12	106	70%
Grosse Haie – Kleine Fische	NGC	12	106	70%
Hamtaro: Ham-Ham Games	GBA	9	84	76%
Harry Potter Quidditch-Weltmeistersch.	PS2	1	112	61%
Harry Potter Quidditch-Weltmeistersch.	Xbox	1	112	61%
Harry Potter Quidditch-Weltmeistersch.	NGC	1	112	61%
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	GBA	8	107	79%
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	PS2	8	86	73%
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Xbox	8	86	71%
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	NGC	8	86	71%
Harry Potter und der Stein der Weisen	Xbox	2	70	62%
Harry Potter und der Stein der Weisen	PS2	2	70	59%
Harry Potter und der Stein der Weisen	NGC	2	70	56%
Harvest Moon: A Wonderful Life	NGC	5	79	80%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	GBA	3	82	82%
Headhunter Redemption	PS2	11	80	74%
Headhunter Redemption	Xbox	11	80	74%
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	PS2	12	98	73%
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Xbox	12	98	73%
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	NGC	12	98	73%
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	GBA	2	82	68%
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	PS2	1	84	80%
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	Xbox	1	84	80%
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	NGC	1	84	80%
Hitman: Contracts	PS2	6	48	82%
Hitman: Contracts	Xbox	6	48	82%
Hobbit, The	PS2	1	104	71%
Hobbit, The	Xbox	1	104	71%
Hobbit, The	NGC	1	104	71%
Hugo: Bukkazoom	PS2	2	76	29%
Hunter the Reckoning: Redeemer	Xbox	1	121	70%
Hyper Street Fighter 2	PS2	5	94	85%
IndyCar Series 2005	Xbox	8	102	81%
IndyCar Series 2005	PS2	8	102	80%
I-Ninja	PS2	3	66	79%
Italian Job, The	PS2	1	122	71%
Italian Job, The	Xbox	1	122	71%
Italian Job, The	NGC	2	78	71%
Jackie Chan Adventures	PS2	11	101	39%
James Bond 007: Alles oder Nichts	Xbox	3	54	83%
James Bond 007: Alles oder Nichts	PS2	3	54	82%
James Bond 007: Alles oder Nichts	NGC	3	54	82%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	NGC	2	76	71%
Kaena	PS2	3	79	48%
Kao das Känguru: Runde 2	PS2	12	120	80%
Kao das Känguru: Runde 2	Xbox	12	120	80%
Kao das Känguru: Runde 2	NGC	12	120	80%
Kater macht Theater, Ein	PS2	6	89	54%
Kater macht Theater, Ein	Xbox	6	89	54%
kill.switch	PS2	3	72	74%
Kingdom Under Fire: The Crusaders	Xbox	12	112	82%
Kirby & die wundersame Spiegelwelt	GBA	9	84	81%
Kirby Air Ride	NGC	5	70	58%
Knights of the Temple	Xbox	4	70	73%
Kya: Dark Lineage	PS2	1	106	83%
Legacy of Kain: Defiance	PS2	3	46	86%
Legacy of Kain: Defiance	Xbox	3	46	86%
Lethal Skies 2	PS2	5	75	72%
Links 2004	Xbox	1	90	85%
Looney Tunes: Back in Action	PS2	1	124	49%
Looney Tunes: Back in Action	NGC	1	124	49%
Madden NFL 2005	PS2	11	102	88%
Madden NFL 2005	Xbox	11	102	88%
Madden NFL 2005	NGC	11	102	88%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Mafia	Xbox	5	85	77%
Mafia	PS2	4	68	76%
Magic the Gathering: Battlegrounds	Xbox	1	86	64%
Malice	PS2	7	89	56%
Malice	Xbox	7	89	56%
Mario & Luigi	GBA	1	127	90%
Mario Golf Advance Tour	GBA	10	99	83%
Mario Golf Toadstool Tour	NGC	6	76	80%
Mario Party 5	NGC	1	120	73%
Mario vs. Donkey Kong	GBA	12	139	84%
Mashed	PS2	8	98	63%
Mashed	Xbox	8	98	63%
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Xbox	2	58	87%
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PS2	2	58	80%
Max Payne Advance	GBA	4	81	71%
Maximo vs. The Army of Zin	PS2	3	60	83%
Medal of Honor: Infiltrator	GBA	3	81	85%
Medal of Honor: Rising Sun	Xbox	1	60	82%
Medal of Honor: Rising Sun	PS2	1	60	81%
Medal of Honor: Rising Sun	NGC	1	60	80%
Mega Man Battle Network 4	GBA	11	117	69%
Mega Man X7	PS2	5	93	80%
Mega Man Zero 3	GBA	11	117	76%
Memorick the Apprentice Knight	Xbox	7	93	82%
Men of Valor	Xbox	11	88	72%
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	NGC	4	74	88%
Metroid: Zero Mission	GBA	5	99	87%
Midway Arcade Treasures	PS2	3	67	69%
Midway Arcade Treasures	Xbox	3	67	69%
Mission: Impossible – Operation Surma	PS2	1	88	81%
Mission: Impossible – Operation Surma	Xbox	1	88	81%
Mission: Impossible – Operation Surma	NGC	5	89	81%
Mojo!	PS2	2	74	58%
Mojo!	Xbox	2	74	58%
Mortal Kombat Deception	PS2	12	124	88%
Mortal Kombat Deception	Xbox	12	124	88%
Mr. Driller 2	GBA	4	81	60%
MTX Mototrax	PS2	5	68	82%
MTX Mototrax	Xbox	5	68	82%
MX Unleashed	PS2	5	74	82%
MX Unleashed	Xbox	5	74	82%
Naval Ops: Warship Gunner	PS2	2	73	77%
NBA Ballers	PS2	10	90	85%
NBA Inside Drive	Xbox	1	120	82%
NBA Live 2005	PS2	12	110	87%
NBA Live 2005	Xbox	12	110	87%
NBA Live 2005	NGC	12	110	87%
Need for Speed Porsche Unleashed	GBA	3	82	53%
Need for Speed Underground	PS2	1	64	83%
Need for Speed Underground	NGC	1	64	83%
Need for Speed Underground	Xbox	1	64	82%
Need for Speed Underground	GBA	3	82	56%
Need for Speed Underground 2	PS2	12	92	85%
Need for Speed Underground 2	Xbox	12	92	85%
Need for Speed Underground 2	NGC	12	92	84%
NFL Street	PS2	3	78	84%
NFL Street	Xbox	3	78	84%
NFL Street	NGC	3	78	84%
NHL 2005	PS2	11	76	90%
NHL 2005	Xbox	11	76	90%
NHL 2005	NGC	11	76	90%
NHL Rivals 2004	Xbox	2	75	73%
Nightshade	PS2	4	53	63%
Ninja Gaiden	Xbox	6	84	88%
Obscure	PS2	8	82	80%
Obscure	Xbox	8	82	80%
Onimusha 3: Demon Siege	PS2	8	84	88%
Onimusha Blade Warriors	PS2	6	50	80%
Onimusha Tactics	GBA	1	128	84%
Out Run 2	Xbox	11	98	83%
Outlaw Golf	PS2	1	125	80%
Outlaw Volleyball	PS2	6	91	73%
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	NGC	12	84	93%
Phantasy Star Online Ep. 3: CARD Revolution	NGC	8	90	84%
Pikmin 2	NGC	10	78	91%
Pitfall: Die verlorene Expedition	PS2	4	57	71%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Xbox	4	57	71%
Pitfall: Die verlorene Expedition	NGC	4	57	71%
Pokémon Channel	NGC	5	84	-
Pokémon Colosseum	NGC	6	88	76%
Pokémon Feuerrot & Blattgrün	GBA	10	99	86%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Pokémon Pinball Rubin & Saphir	GBA	1	129	75%
Pool Paradise	PS2	7	86	83%
Powerdrome	Xbox	10	91	73%
Powerdrome	PS2	8	97	71%
Prince of Persia: The Sands of Time	Xbox	4	52	87%
Prince of Persia: The Sands of Time	NGC	4	52	87%
Pro Evolution Soccer 4	PS2	12	88	93%
Project Zero 2: Crimson Butterfly	PS2	6	67	79%
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	PS2	10	94	80%
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Xbox	10	94	80%
Puyo Pop Fever	PS2	3	77	75%
Puyo Pop Fever	Xbox	3	77	75%
Puyo Pop Fever	NGC	3	77	75%
R: Racing	PS2	3	56	72%
R: Racing	Xbox	3	56	72%
R: Racing	NGC	3	56	72%
Rainbow Six 3	PS2	5	71	83%
Rainbow Six 3	NGC	8	102	80%
Rainbow Six 3: Black Arrow	Xbox	10	85	86%
RalliSport Challenge 2	Xbox	6	70	88%
Ratchet & Clank 3	PS2	12	64	90%
Red Dead Revolver	PS2	7	84	81%
Red Dead Revolver	Xbox	7	84	81%
Resident Evil Outbreak	PS2	11	96	75%
Ribbit King	PS2	11	113	51%
Ribbit King	NGC	11	113	51%
Richard Burns Rally	PS2	8	99	76%
Richard Burns Rally	Xbox	8	99	76%
Riding Spirits 2	PS2	7	92	61%
Rise to Honour	PS2	5	82	72%
Risiko	PS2	3	65	46%
Rocky Legends	Xbox	11	109	77%
Rocky Legends	PS2	11	109	76%
Rogue Ops	PS2	3	76	80%
Rogue Ops	Xbox	3	76	80%
Rogue Ops	NGC	3	76	80%
RPM Tuning	PS2	8	97	76%
RTL Skispringen 2004	PS2	1	121	77%
R-Type Final	PS2	4	58	85%
Sabre Wulf	GBA	4	82	78%
Samurai Jack	NGC	9	73	50%
Samurai Jack	PS2	9	73	46%
Samurai Warriors	PS2	7	75	79%
Samurai Warriors	Xbox	10	97	79%
Scooby Doo 2: Die Monster sind los	GBA	6	99	39%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	PS2	6	94	58%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	Xbox	6	94	58%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	NGC	6	94	58%
Second Sight	PS2	10	82	81%
Second Sight	Xbox	10	82	81%
Second Sight	NGC	10	82	81%
Secret Weapons Over Normandy	PS2	1	108	78%
Secret Weapons Over Normandy	Xbox	1	108	78%
Sega GT Online	Xbox	3	53	79%
Sega Superstars	PS2	12	116	81%
Serious Sam Advance	GBA	7	97	45%
Serious Sam Next Encounter	PS2	6	86	64%
Serious Sam Next Encounter	Xbox	6	86	64%
Seven Samurai 20XX	PS2	7	93	39%
Shadow Ops: Red Mercury	Xbox	8	88	74%
Shining Force: Auferstehung des schwarzen Drachen	GBA	7	95	80%
Shining Soul 2	GBA	5	100	78%
Showdown: Legends of Wrestling	PS2	8	89	75%
Showdown: Legends of Wrestling	Xbox	8	89	75%
Shrek 2	PS2	8	96	77%
Shrek 2	Xbox	8	96	77%
Shrek 2	NGC	8	96	77%
Shrek 2	GBA	9	85	72%
Silent Hill 4: The Room	PS2	11	82	76%
Silent Hill 4: The Room	Xbox	11	82	76%
Sim City 2000	GBA	2	81	83%
Sims brechen aus, Die	PS2	1	98	86%
Sims brechen aus, Die	Xbox	1	98	86%
Sims brechen aus, Die	NGC	1	98	86%
SingStar	PS2	6	82	86%
SingStar Party	PS2	12	114	76%
Sly 2: Band of Thieves	PS2	12	94	89%
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	PS2	7	90	83%
SOCOM 2: U.S. Navy Seals	PS2	4	50	86%
Sonic Advance 3	GBA	8	106	77%
Sonic Battle	GBA	4	82	69%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Sonic Heroes	Xbox	3	62	73%
Sonic Heroes	NGC	3	62	72%
Sonic Heroes	PS2	3	62	70%
Spawn: Armageddon	PS2	3	74	58%
Spawn: Armageddon	Xbox	3	74	58%
Spawn: Armageddon	NGC	3	74	58%
Sphinx und die verfluchte Mumie	PS2	3	70	79%
Sphinx und die verfluchte Mumie	Xbox	3	70	79%
Sphinx und die verfluchte Mumie	NGC	3	70	79%
Spider-Man 2	PS2	9	76	80%
Spider-Man 2	Xbox	9	76	80%
Spider-Man 2	NGC	9	76	80%
Spider-Man 2	GBA	9	85	69%
Splinter Cell Padora Tomorrow	PS2	8	78	91%
Splinter Cell Padora Tomorrow	NGC	8	78	90%
Splinter Cell Padora Tomorrow	Xbox	5	62	93%
Splinter Cell Padora Tomorrow	GBA	5	100	78%
SpongeBob Schwammkopf: Kampf um Bikini Bottom	PS2	4	78	74%
SpongeBob Schwammkopf: Kampf um Bikini Bottom	Xbox	4	78	74%
SpongeBob Schwammkopf: Kampf um Bikini Bottom	NGC	4	78	74%
SpongeBob Schwammkopf: Kampf um Bikini Bottom	GBA	4	82	60%
Spy Fiction	PS2	12	128	67%
Spy Hunter 2	Xbox	4	67	70%
Spy Hunter 2	PS2	4	67	68%
Spyro: A Hero's Tail	PS2	12	118	75%
Spyro: A Hero's Tail	Xbox	12	118	75%
Spyro: A Hero's Tail	NGC	12	118	75%
Spyro: Fusion	GBA	8	107	70%
SSX 3	NGC	1	124	87%
Star Ocean: Till the End of Time	PS2	11	104	81%
Star Trek: Shattered Universe	PS2	6	76	53%
Star Trek: Shattered Universe	Xbox	6	76	53%
Star Wars Battlefront	Xbox	11	94	83%
Star Wars Battlefront	PS2	11	94	82%
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	Xbox	1	96	74%
Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force	GBA	11	117	72%
Starsky & Hutch	NGC	2	78	73%
Steel Battalion: Line of Contact	Xbox	6	93	81%
Street Fighter Anniversary Collection	Xbox	12	126	86%
Sudeki	Xbox	9	70	85%
Suffering, The	PS2	7	82	76%
Suffering, The	Xbox	7	82	76%
Super Farm	PS2	6	95	63%
Sword of Mana	GBA	4	80	68%
Syberia 2	Xbox	9	81	68%
Syphon Filter: The Omega Strain	PS2	8	93	64%
Tak und die Macht des Juju	PS2	5	76	70%
Tak und die Macht des Juju	NGC	5	76	70%
Tales of Symphonia	NGC	12	108	87%
Teenage Mutant Ninja Turtles	PS2	5	88	53%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Xbox	5	88	53%
Teenage Mutant Ninja Turtles	NGC	5	88	53%
Tenchu: Return from Darkness	Xbox	5	81	86%
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	GBA	2	82	54%
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	PS2	2	74	39%
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Xbox	2	74	39%
Terminator 3: The Redemption	PS2	11	84	55%
Terminator 3: The Redemption	Xbox	11	84	55%
Terminator 3: The Redemption	NGC	11	84	55%
Thief: Deadly Shadows	Xbox	7	72	85%
This Is Football 2004	PS2	5	80	74%
This is Football 2005	PS2	12	90	69%
Tiger Woods PGA Tour 2005	PS2	11	100	87%
Tiger Woods PGA Tour 2005	Xbox	11	100	87%
Tiger Woods PGA Tour 2005	NGC	11	100	87%
Tony Hawk's Underground	PS2	1	94	91%
Tony Hawk's Underground	Xbox	1	94	91%
Tony Hawk's Underground	NGC	1	94	91%
Tony Hawk's Underground	GBA	2	82	87%
Tony Hawk's Underground 2	PS2	12	100	91%
Tony Hawk's Underground 2	Xbox	12	100	91%
Tony Hawk's Underground 2	NGC	12	100	91%
Top Gear Rally	GBA	1	129	80%
Transformers	PS2	6	78	79%
True Crime: Streets of L.A.	Xbox	1	66	87%
True Crime: Streets of L.A.	NGC	1	66	87%
Ty der Tasman. Tiger 2: Bumerang-Gang	PS2	12	132	67%
Ty der Tasman. Tiger 2: Bumerang-Gang	Xbox	12	132	67%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Ty der Tasman. Tiger 2: Bumerang-Gang	NGC	12	132	67%
UEFA Euro 2004	PS2	6	74	86%
UEFA Euro 2004	Xbox	6	74	86%
U-Move Super Sports	PS2	12	119	60%
Under the Skin	PS2	12	83	54%
Unreal 2: The Awakening	Xbox	7	78	69%
Urban Freestyle Soccer	PS2	3	75	61%
Urban Freestyle Soccer	Xbox	3	75	61%
Urbz, Die: Sims in the City	PS2	12	104	84%
Urbz, Die: Sims in the City	Xbox	12	104	84%
Urbz, Die: Sims in the City	NGC	12	104	84%
Van Helsing	PS2	6	68	70%
Van Helsing	Xbox	6	68	70%
Vietcong: Purple Haze	Xbox	11	89	76%
Vietcong: Purple Haze	PS2	11	89	73%
Viewtiful Joe	PS2	11	75	86%
Wario Ware Inc.: Mega Party Game$	NGC	10	96	76%
Way of the Samurai 2	PS2	6	85	78%
Whiplash	Xbox	3	73	75%
Whiplash	PS2	3	73	74%
Wings of War	Xbox	10	91	65%
World Championship Pool 2004	PS2	7	91	75%
World Championship Pool 2004	Xbox	7	91	75%
World Championship Rugby	PS2	6	89	70%
World Championship Rugby	Xbox	6	89	70%
World Championship Snooker 2004	PS2	8	89	75%
World Championship Snooker 2004	Xbox	8	89	75%
World of Outlaws: Spint Cars	PS2	6	91	65%
World Racing	NGC	4	49	72%
World War Zero: Iron Storm	PS2	6	80	70%
Worms: Forts unter Belagerung	Xbox	11	90	75%
Worms: Forts unter Belagerung	PS2	11	90	73%
Wrath Unleashed	PS2	4	72	62%
Wrath Unleashed	Xbox	4	72	62%
WRC 4	PS2	12	102	80%
WWE Day of Reckoning	NGC	11	107	78%
XIII	NGC	1	123	85%
X-Men Legends	PS2	11	112	79%
X-Men Legends	Xbox	11	112	79%
X-Men Legends	NGC	11	112	79%
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	PS2	9	80	68%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Adventure Island	PS2	3	42	71%
Battle Gear 3	PS2	3	41	64%
Biohazard Outbreak File 2	PS2	11	40	81%
Blowout	PS2	1	52	58%
Blowout	Xbox	1	52	58%
Bonk's Adventure	NGC	3	42	69%
Breakdown	Xbox	4	40	73%
Bujingai: The Forsaken City	PS2	10	48	72%
Chain Dive	PS2	1	53	61%
Crimson Sea 2	PS2	6	40	77%
DecAthlete Collection	PS2	10	46	78%
Donkey Konga	NGC	3	40	74%
Double Shienryu	PS2	1	52	61%
Espgaluda	PS2	9	60	79%
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly	PS2	3	38	79%
Final Fantasy 11	PS2	6	34	88%
Final Fantasy X-2	PS2	2	44	85%
Front Mission 4	PS2	8	38	86%
Goblin Commander	Xbox	2	51	77%
Guilty Gear Isuka	PS2	10	50	82%
Guilty Gear XX #Reload	Xbox	7	46	85%
Gungrave Overdose	PS2	12	56	62%
Guy Game, The	Xbox	11	46	14%
I-Ninja	Xbox	2	54	79%
Intellivision Lives!	PS2	2	52	45%
Kaido Battle 2 – Chain Reaction	PS2	5	56	79%
Katamari Damashii	PS2	9	59	87%
kill.switch	Xbox	1	48	74%
King of Fighters: Maximum Impact	PS2	10	50	82%
La Pucelle Tactics	PS2	7	48	86%
Legacy of Kain: Defiance	PS2	1	44	86%
Legacy of Kain: Defiance	Xbox	1	44	86%
Legend of Zelda, The: Four Swords Adv.	NGC	8	36	81%
Magatama	Xbox	2	48	77%
Mega Man Anniversary Collection	NGC	9	40	78%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Metal Slug 4	PS2	12	54	82%
Midway Arcade Treasures	PS2	2	52	70%
Mojib-Ribbon	PS2	2	53	64%
Monster Hunter	PS2	12	52	74%
Naval Ops: Commander	PS2	5	57	75%
Ninja Gaiden	Xbox	5	54	88%
Onimusha 3: Demon Siege	PS2	5	50	88%
Onimusha Buraiden	PS2	2	50	80%
Otogi 2: Hyakki Toubatsu Emaki	Xbox	3	36	79%
Phantasy Star Online Ep. 3. CARD Revol.	NGC	5	59	84%
Phantom Brave	PS2	11	42	86%
Pikmin 2	NGC	7	44	91%
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	PS2	9	38	80%
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Xbox	9	38	80%
R: Racing Evolution	PS2	2	47	72%
R: Racing Evolution	Xbox	2	47	72%
Resident Evil Outbreak	PS2	6	38	82%
Ribbit King	PS2	8	40	51%
Shadow Hearts Covenant	PS2	12	50	85%
Shikigami no Shiro 2	NGC	2	53	73%
Spawn: Armageddon	PS2	2	49	58%
Sphinx and the Cursed Mummy	PS2	1	50	79%
Street Fighter 3: Third Strike	PS2	10	50	83%
Street Racing Syndicate	PS2	11	44	73%
Street Racing Syndicate	Xbox	11	44	73%
Street Racing Syndicate	NGC	11	44	72%
Suffering, The	PS2	5	58	76%
Suffering, The	Xbox	5	58	76%
Tales of Symphonia	NGC	10	42	87%
Tenchu: Kurenai	PS2	10	44	86%
Virtua Racing	PS2	5	56	61%
Wario Ware Inc.: Mega Party Game$	NGC	6	37	76%

HANDHELD

THEMA	HEFT	SEITE
3D-Konsole und Palm in einem Handheld	2	80
Bessere Grafik: VGA für die Hosentasche	5	98
Eines für alle: Spielt Oldies auf dem Handy	10	98
Erste Spiele fürs Win-Handheld	8	104
Leuchtende Farben auf Sonys Clié PEG-VZ90	11	116
Multimedia-Talent: Der Game Boy spielt Filme	4	79
Nokia N-Gage: Spiele für jeden Geldbeutel	1	126
Nokia-Nachschlag: Das N-Gage QD	6	98
Retroaktiv: Die "Classic NES"-Offensive	9	82
Schwing die Finger: Tanzen mobil	12	138
VIA-Tech "Eve": PC-Spiele machen mobil	7	94
Win-Handheld: Pack den Tiger in die Tasche	3	80

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
Action Replay Max	PS2	1	133	5
Advance Game Port	NGC	4	87	3
Angel-Controller	PS2	6	103	3
Brooklyn Booster XXL (Lenkrad)	PS2, Xbox, NGC	10	103	4
CF Card Converter	Xbox	10	103	4
Digital Media Player	PS2	10	103	3
Driving Force Pro (Lenkrad)	PS2	7	103	5
DVD Remote Control	Xbox	2	87	3
DVD Remote Control	PS2	11	120	4
Enzo Ferrari (Lenkrad)	PS2	3	89	4
Freebird (Lightgun)	PS2	6	103	3
Gametalk (Headset)	PS2	6	103	2
Gametalk (Headset)	Xbox	9	89	4
GBA SP Value Pack	GBA	3	89	4
H. d. Ringe & Star Wars GBA-Pack	GBA	4	87	4
H. d. Ringe & Star Wars PS2-Pack	PS2	5	105	2
LumiCON (Pad)	Xbox	8	111	3
Lynx Wireless Controller	PS2	5	105	4
Max Drive	PS2, Xbox	9	89	3
Multi-Format Scart-Cable	PS2, Xbox, NGC	9	89	5
Multitap 4 Spieler	PS2	2	87	5
Netplay (Controller)	PS2	5	105	4
Pro DVD Remote	PS2	8	111	4
Remote Control	PS2	6	103	4
RetroCON (Pad)	PS2	4	87	4
Scartbox	PS2, Xbox, NGC	6	103	5

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
Silver Blue Gamepad	PS2	4	87	2
Solar Charger	GBA	8	111	4
Speedster 3 Forceshock (Lenkrad)	PS2	2	87	4
Star Wars Gamecube Pack	NGC	4	87	3
Star Wars Xbox Controller	Xbox	5	105	3
Super VGA Box	PS2, Xbox, NGC	8	111	3
Topdrive Pro (Lenkrad)	NGC	7	103	3
Turbo Racer 2 (Lenkrad)	PS2, Xbox	1	133	2
Universal 360 Modena (Lenkrad)	PS2, Xbox, NGC	3	89	2
Universal AV Cable	PS2, Xbox, NGC	5	105	5
Universalfernbedienung	PS2	2	87	4
Wireless Controller	PS2	9	89	3
Wireless Gun	PS2	6	103	4
Xbox Beamer Station	Xbox	10	103	4
Xbox Stealth Scope (Lightgun)	Xbox	11	120	4
Xploder	Xbox	8	111	3
Xploder V4 Pro	PS2	3	89	4
X-Trooper (Pad)	Xbox	11	120	2
X-Warrior Colour (Pad)	Xbox	2	87	3
Z-2200 (Boxen-Set)	PS2, Xbox, NGC	1	133	3
Z-5300 (Boxen-Set)	PS2, Xbox, NGC	1	133	3

KNOW-HOW

THEMA	SYSTEM	HEFT	SEITE
"Go! Go! Go!": Zocken mit Headset	PS2	6	102
Das Action Replay geht online	PS2, Xbox, NGC	4	86
MAK-Konsole: Arcade am TV	Arcade	7	102
PC bringt LAN-Spiele ins Internet	Xbox	1	132
Playstation 2 als Media Player	PS2	9	88
PS2-Importe ohne Chip-Umbau	PS2	3	88
So spielt Ihr "Mario Kart" online	NGC	2	86
Vernetzt: LAN-Party mit Konsolen	PS2, Xbox, NGC	10	102
Xbox-Modding: Es werde Licht	Xbox	8	110
Zocken mit Tastatur und Maus	PS2, Xbox	12	140
Zocken wie in der Spielhölle	Arcade	5	104

NEXT LEVEL: Die Zukunft der Konsolenwelt

THEMA	HEFT	SEITE
Adé DVD: Optische Datenträger der Zukunft	1	42
Die 10 großen Konsolenärgernisse	2	42
Nintendo DS - Doppelter Spielpaß dank Doppel-Screen?	4	38
Schöne neue Spielewelt - Teil 1	3	34
Schöne neue Spielewelt - Teil 2	5	48

WWW.M@N!AC.DE

SPIEL	HEFT	SEITE
Alte Idole - Homepages von Entwickler-Veteranen	3	84
Buntes Allerlei - coole Videos und mehr zu Spielen	1	130
Früher war alles besser - Spieleklassiker umsonst	2	83
Game&Watch und Co. - Museum, Simulation und Tausch	5	101
Traditionalistenfutter - Schreine für Shoot'em-Ups	4	83

LAST RESORT (Gamecube-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Batman: Rise of Sin Tzu	2	89
Big Mutha Truckers	3	90
Billy Hatcher and the Giant Egg	1	136
Catwoman	10	104
Def Jam Fight for NY	12	144
Final Fantasy Crystal Chronicles	4	88
Findet Nemo	2	89
Goblin Commander	5	107
Harvest Moon: A Wonderful Life	6	106
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	12	142
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	2	88
I-Ninja	4	90
Kirby Air Ride	5	107
Madden NFL 2005	12	144
Mario Golf Toadstool Tour	6	105

LAST RESORT (Gamecube-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Mario Kart Double Dash!!	2	88
Medal of Honor: Rising Sun	2	89
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	5	106
Need for Speed Underground	2	90
NFL Street	3	91
Phantasy Star Online Ep. 3: CARD Revolution	9	91
Pikmin 2	10	104
Pokémon Channel	5	108
Pokémon Colosseum	6	104
Prince of Persia: The Sands of Time	4	89
Rogue Ops	4	90
Samurai Jack	9	90
Spider-Man 2	9	92
Star Wars Rebel Strike	1	134
Starsky & Hutch	3	91
Tak und die Macht des Juju	5	107
Tales of Symphonia	12	143
Tony Hawk's Underground	1	135
Tony Hawk's Underground 2	12	143

LAST RESORT (GBA-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Boktai: The Sun is in Your Hand	8	112
Crash Bandicoot: Fusion	9	90
CT Special Forces 3: Bioterror	7	104
Donkey Kong Country 2	9	92
Fire Emblem	8	114
F-Zero GP Legend	9	92
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	3	92
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	3	92
Mario & Luigi	2	90
Mario Golf Advance Tour	10	106
Mario vs. Donkey Kong	12	144
Mega Man Battle Network 4	11	124
Metroid: Zero Mission	5	108
NES Classics	9	91
Scooby-Doo 2	6	106
Serious Sam: Next Encounter	7	106
Shining Force: Auferstehung des schwarzen Drachen	7	106
Sonic Battle	4	90
Spyro: Fusion	9	92
Super Mario Bros. 3	1	136
Sword of Mana	5	108

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
.hack Part 1: Infection	4	90
Akte X: Resist or Serve	6	106
Arc: Twilight of the Spirits	4	88
Backyard Wrestling	3	91
Batman: Rise of Sin Tzu	2	89
Beyond Good & Evil	3	92
Bombastic	3	92
Burnout 3: Takedown	11	123
Catwoman	10	104
Champions of Norrath	6	106
Crimson Sea 2	10	106
Deadly Skies 2	7	104
Def Jam: Fight for NY	12	144
Disgaea: Hour of Darkness	9	90
Downhill Domination	4	89
Drakengard	6	104
DRIV3R	9	91
Fight Night 2004	6	105
Final Fantasy X-2	5	106
Findet Nemo	2	89
Future Tactics: The Uprising	12	144
Geistervilla, Die	7	105
Gladius	1	134
Goblin Commander	5	107
Gradius 5	11	124
Gran Turismo 4 Prologue	8	113
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	12	142
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	2	88
Hitman: Contracts	7	105
James Bond 007: Alles oder Nichts	5	107

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Legacy of Kain: Defiance	3	91
Lethal Skies 2	6	105
Madden NFL 2005	11	123
Madden NFL 2005	12	144
Mafia	4	88
Max Payne: The Fall of Max Payne	2	88
Medal of Honor: Rising Sun	2	89
Mega Man X7	6	106
Mortal Kombat Deception	12	143
MTX Mototrax	5	108
MX Unleashed	6	104
Naval Ops: Warship Gunner	2	90
NBA Ballers	10	105
NBA Jam	1	136
NBA Live 2004	1	136
Need for Speed Underground	2	90
NFL Street	3	91
Onimusha 3: Demon Siege	8	112
Onimusha Blade Warriors	7	105
Pitfall: Die verlorene Expedition	4	89
Pool Paradise	8	114
Prince of Persia: The Sands of Time	4	89
Project Zero 2: Crimson Butterfly	7	106
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	10	106
Red Dead Revolver	7	106
Resident Evil Outbreak	11	123
Rogue Ops	4	90
R-Type Final	3	90
Samurai Jack	9	90
Samurai Warriors	7	104
Serious Sam: Next Encounter	7	106
Shrek 2	9	92
Silent Hill 4: The Room	11	124
Sly 2: Band of Thieves	12	142
SOCOM 2: U.S. Navy Seals	4	89
Spider-Man 2	9	92
SSX 3	1	135
Suffering, The	8	113
Syphon Filter: The Omega Strain	8	114
Tak und der Macht des Juju	5	107
Tony Hawk's Underground	1	135
Tony Hawk's Underground 2	12	143
Transformers	7	106
True Crime: Streets of L.A.	1	134
Viewtiful Joe	11	122
Way of the Samurai 2	7	105
Wrath Unleashed	4	89
WWE Smackdown: Here Comes the Pain	1	135
Yu-Gi-Oh! Duellists of the Roses	10	105

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Amped 2	1	135
Armed and Dangerous	4	88
Army Men: Sarge's War	11	124
Backyard Wrestling	3	91
Batman: Rise of Sin Tzu	2	89
Burnout 3: Takedown	11	123
Catwoman	10	104
Chronicles of Riddick, The: Escape from Butcher Bay	8	114
Def Jam Fight for NY	12	144
DRIV3R	9	91
Fable	11	122
Fight Night 2004	6	105
Findet Nemo	2	89
Full Spectrum Warrior	8	112
Future Tactics: The Uprising	12	144
Geistervilla, Die	7	105
Gladius	1	134
Goblin Commander	5	107
Grand Theft Auto Doppelpack	3	90
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	12	142
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	2	88
Hitman: Contracts	7	105
Legacy of Kain: Defiance	3	91
Madden NFL 2005	11	123
Madden NFL 2005	12	144
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	2	88
Medal of Honor: Rising Sun	2	89

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Mortal Kombat Deception	12	143
MX Unleashed	6	104
NBA Live 2004	1	136
Need for Speed Underground	2	90
NFL Street	3	91
NHL Rivals 2004	3	91
Ninja Gaiden	6	105
Out Run 2	12	142
Prince of Persia: The Sands of Time	4	89
Project Gotham Racing 2	2	90
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	10	106
Rainbow Six 3: Black Arrow	10	104
Rogue Ops	4	90
Samurai Warriors	10	106
Silent Hill 4: The Room	11	124
Spider-Man 2	9	92
SSX 3	1	135
Sudeki	10	105
Suffering, The	8	113
Tenchu: Return from Darkness	5	106
Tony Hawk's Underground	1	135
Tony Hawk's Underground 2	12	143
Wrath Unleashed	4	89

PLAYER'S GUIDES

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Animal Crossing	NGC	10	112
Baphomets Fluch 3, Teil 1	PS2, Xbox	1	144
Baphomets Fluch 3, Teil 2	PS2, Xbox	2	94
Castlevania	PS2	3	94
Deus Ex: Invisible War	Xbox	4	96
DRIV3R, Teil 1	PS2, Xbox	8	116
DRIV3R, Teil 2	PS2, Xbox	9	94
Everquest Online Adventures	PS2	4	94
Final Fantasy X-2, Teil 1	PS2	4	92
Final Fantasy X-2, Teil 2	PS2	5	110
Ghosthunter, Teil 1	PS2	1	142
Ghosthunter, Teil 2	PS2	2	92
Herr der Ringe, Der: Rückkehr d. Königs	PS2, Xbox, NGC	1	138
Hitman: Contracts	PS2, Xbox	6	108
Ninja Gaiden	Xbox	7	112
Project Zero 2: Crimson Butterfly	PS2	7	108
Second Sight	PS2, Xbox, NGC	11	126
Splinter Cell Pandora Tomorrow, Teil 1	Xbox	5	112
Splinter Cell Pandora Tomorrow, Teil 2	Xbox	6	112
Star Ocean: Till the End of Time	PS2	11	128
Sudeki, Teil 1	Xbox	9	96
Sudeki, Teil 2	Xbox	10	108
Thief: Deadly Shadows	Xbox	8	118

MAN!AC EXTENDED

IM GESPRÄCH

TITEL	HEFT	SEITE
Hideo Kojima (Konami)	12	68
Keiji Inafune (Capcom)	8	52
Lorne Lanning (Oddworld Inhabitants)	11	61
Martyn Brown (Team17)	10	52
Yuji Naka (Sonic Team)	6	52

FEATURE

TITEL	HEFT	SEITE
Memento	7	56
Projekt Pixel: So entsteht ein Videospiel	9	46
Screen-Sport	12	74
Talk to Me: Die Geschichte der Sprachausgabe	12	70
Vom Pixel zum Polygon 2	11	66

NEXT LEVEL

TITEL	HEFT	SEITE
Ist die Spielewelt reif für PSP?	11	68
Julian Eggebrecht: Der Factor-5-Chef über die NextGen-Zukunft	10	60
NextGen-Entwicklung – eine Momentaufnahme	12	76
Render Ware – Wunder-Tool für künftige Spieleentwicklung	8	68
Schöne neue Spielewelt – Teil 3	7	60
Unreal 3 – Vorreiter für neue Grafikstandards	9	52
XNA – Entwicklerplattform für Xbox 2	6	60

RETRO-HARDWARE

TITEL	HEFT	SEITE
Atari 8-Bit	11	70
Atari VCS 2600	6	62
Colecovision	8	70
Commodore 64	10	62
Mattel Intellivision	7	62
Nintendo Entertainment System	12	78
Vectrex	9	54

WEBTIPP

TITEL	HEFT	SEITE
Anwender-Software für Videospieler	11	69
Automatenklassiker im Kleinformat	8	69
David und Goliath – Extrem-Videospieling	12	77
Parodien und Flash-Umsetzungen von Videospiele	6	61
Vergötterung von Videospiel-Helden	7	61

RETRO-FEATURE

TITEL	HEFT	SEITE
Alternalympics	9	56
Beginn einer Odyssee: Ralph H. Baer	11	72
CGE UK 2004: Europe Goes Retro	10	65
Das verlorene Genre: Text-Adventures	7	65
Gescheiterte Revolution: Konix Multi-System	7	64
The Making of Turrican	6	64
Vergessene Helden: Mr. Do!	10	64
Vergessene Perspektive	8	72
Videospiele zum Würfeln	12	80

FEATURE

TITEL	HEFT	SEITE
Abseits	8	66
Am Anfang war: Das Wort...	7	58
Daten-Piraten: Eine Geschichte der Spiele-Raubkopie	10	54
Digitale Drogen	6	58
Fit für Olympia	9	44
Game Over	7	52
Gespielte Wirklichkeit	9	50
Hidden Games	11	62
Insert Coin	8	54
Maximum Fun	6	54

RETRO-ANZEIGE

TITEL	HEFT	SEITE
Decathlon	9	58
Double Dragon 2	12	82
Leather Goddesses of Phobos	7	66
Real Sports Fußball	8	74
She-Fox	6	66
Spider-Man	11	74
Zak McKracken and the Alien Mindbenders	10	66

Es war einmal...

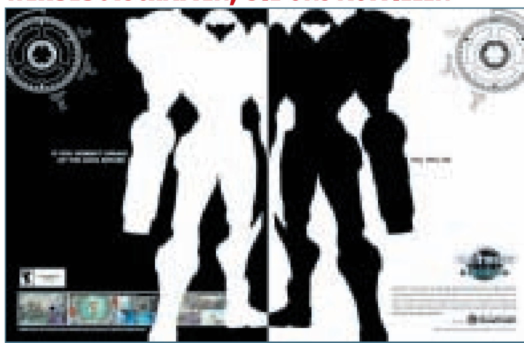
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Playstation gegen den Rest der Welt: Sonys technische Wundermaschine hält die MAN!AC-Schreiberlinge mit der begehrten Automatenumsetzung "Ridge Racer" und der vertikalen Spitzenballerei "Parodius" von der Schreibarbeit ab. Sega-Saturn-Fans erfreuen sich derweil am kuriosen Hüpf-Abenteuer "Clockwork Knight" und Panasonic-3DO-Jünger prügeln sich in der perfekten "Super Street Fighter 2 Turbo"-Umsetzung. Im Cybermedia-Comic-Special testen die MAN!ACs die Videospieltauglichkeit von "Spider-Man", "Wolverine" und Co. – dabei sticht ein 'Red Skull'-Nazibösewicht übel ins Auge. Beim Helden-Porträt grinst Euch Klempner Mario an – zu dem Zeitpunkt spielte der Italiener bereits in 35 Abenteuern die Hauptrolle.

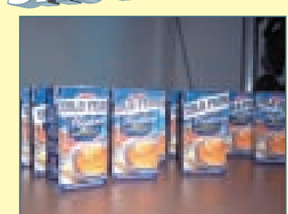
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Das fantastische Action-Adventure "Metroid Prime" findet mit dem düsteren "Metroid Prime 2: Echoes" einen würdigen Nachfolger. Samus, sei auf der Hut vor Deiner dunklen Seite!





Das kalte Grauen: Für kulinarische Experimente sind unsere französischen Landesnachbarn berühmt. So gab's beim "Cold Fear"-Event in Paris Fischsuppe im Tetra-Pack. Wohl bekomm's!

NEXT TIME 02/2005

Die MAN!ACs freuen sich diebisch auf die hereinschneienden Winterkracher: Nintendos Doppeldecker-Handheld DS widmen wir ein großes Special. Schleich-Experten malen sich **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**-Tarnfarbe ins Gesicht und in Kanada werfen wir einen Blick auf Ubisofts **Splinter Cell: Chaos Theory**, **Far Cry** und ein noch geheimes Projekt. Raser jagen in **Gran Turismo 4** endlich um die Wette. Für Import-Fans gibt's **Viewtiful Joe 2** sowie das innovative RPG **Baten Kaitos**. Obendrauf packen wir ein 16-Seiten-Extended-Geschenk mit exklusiven Features.



Xbox-Rollenspiel-Fantasten üben den Laserschwung: Die "KOTOR 2"-RPG-Perle will den Thron erobern.

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Metal Gear Solid 3** Ausführlicher Lagebericht von Söldner Snake
- **Nintendo DS** Stylus-Liebesbotschaften, "PictoChat"-Witze über den Chef und alle Start-Titel im Test
- **PC-Engine** Die leistungsfähigste 8-Bit-Maschine im großen Nostalgie-Bericht
- **Rumble Roses** Überproportionale Amazonen prügeln sich für Euch im Schlamm
- **Baten Kaitos** Das exotische Cube-Rollenspiel im DVD-Check

Ab Mittwoch, den 29. Dezember

MAN!AC mit DVD


MAN!AC ohne DVD


IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Andreas Ulrich
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, Email: maniac@acxiom.de
Abocoupon siehe Seite 123
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 135

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Prince of Persia: Warrior Within" © Ubisoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



BDFL Manager 2005
Codemasters
GENIUS AT PLAY
www.codemasters.de
Fußball ist Religion. Und Du bist Gott.
Empfohlen vom Bund Deutscher Fußball-Lehrer (BDFL)
BUND DEUTSCHER FUSSBALL-LEHRER
PlayStation 2
XBOX
PC DVD
BDFL Manager 2005 Pro Edition
BDFL Manager 2005 ist der knallharte Coach für Vollblut-Strategen.
Ob Training, Scouting, Mannschaftstaktik oder Vereinsmanagement – jede Entscheidung zählt. Gespielt wird auf höchstem Niveau. In sämtlichen europäischen Top-Ligen. Jetzt mit brandneuen Features wie EyeToy- (PS2) und Communicator-Unterstützung (Xbox), Online-Optionen mit neuen Teams, Challenge-Szenarios uvm. Der Knaller: Aktuelle Spielerdaten können nach den Wintertransfers heruntergeladen werden. Nix wie ran!
www.codemasters.de
Codemasters
GENIUS AT PLAY